

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

**Кафедра социально-культурной деятельности**

**УТВЕРЖДАЮ**  
Первый проректор ХГИК

\_\_\_\_\_ Е.В. Савелова

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_ г.

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КУЛЬТУРНО-  
ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММАХ**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Уровень бакалавриата**  
(2019 год набора, очная форма обучения)

**Направление подготовки**  
51.03.03 Социально-культурная деятельность

**Профиль подготовки**  
Постановка и продюсирование культурно-досуговых программ

**Хабаровск**  
**2019**

**Составитель:**

Шереметьева Марина Анатольевна, старший преподаватель кафедры социально-культурной деятельности.

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии в культурно-досуговых программах» рассмотрена и одобрена на заседании кафедры социально-культурной деятельности «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_ протокол № \_\_\_\_\_

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ДИСЦИПЛИНЕ .....</b>	<b>4</b>
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
<b>2. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ .....</b>	<b>8</b>
2.1 Объем дисциплины .....	8
2.2 Тематический план (ОФО).....	8
2.3. Краткое содержание разделов и тем .....	9
<b>3. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ .....</b>	<b>12</b>
3.1. Планы практических занятий .....	12
3.2. Задания для самостоятельной работы студентов .....	13
<b>4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>14</b>
<b>5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ .....</b>	<b>14</b>
5.1. Перечень компетенций и этапы их формирования .....	14
5.2 Показатели и критерии оценивания компетенций .....	17
5.3 Материалы для оценки и контроля результатов обучения.....	18
5.4. Методические материалы по оцениванию результатов обучения.....	19
<b>6. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ .....</b>	<b>20</b>
6.1. Основная и дополнительная учебная литература.....	20
6.2. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»: ..	22
Информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы.....	23
Материально-техническое обеспечение .....	24
<b>7. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА.....</b>	<b>24</b>
<b>8. ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ (ОВЗ) .....</b>	<b>26</b>

## **1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ДИСЦИПЛИНЕ**

### **1.1 Наименование дисциплины**

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии в культурно-досуговых программах» предназначена для обучающихся по направлению подготовки 51.03.03 «Социально-культурная деятельность», (профиль «Постановка и продюсирование культурно-досуговых программ») в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 51.03.03 «Социально-культурная деятельность», утвержденным приказом Министерства образования и науки РФ от 06.12.2017 г. № 1179, с учетом профессиональных стандартов, соответствующих профессиональной деятельности выпускников.

### **1.2 Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Игровые технологии в культурно-досуговых программах» (Б1.В.02) относится к части учебного цикла подготовки бакалавров, формируемой участниками образовательных отношений, в соответствии с учебным планом института по направлению подготовки 51.03.03 «Социально-культурная деятельность». Дисциплина связана с базовыми дисциплинами учебного плана «Технологические основы социально-культурной деятельности», «Педагогика досуга», «Современные социально-культурные технологии» и «Возрастные (дифференциальные) технологии в СКС».

### **1.3 Цель освоения дисциплины**

Данная рабочая программа предусматривает учет основных требований к уровню высшего образования бакалавров, к качеству знаний по дисциплинам и построена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта Российской Федерации о высшем образовании.

**Цель** освоения дисциплины «Игровые технологии в культурно-досуговых программах» - формирование необходимого комплекса знаний, умений и навыков, позволяющего организовывать игровую деятельность в социально-культурной сфере, разрабатывать и реализовывать культурно-досуговые программы на основе применения игровых технологий.

Основные задачи курса заключаются в усвоении:

- основных понятий игровой деятельности в социально-культурной сфере,
- особенностей организации игровой деятельности в социально-культурной сфере,
- специфики игровых культурно-досуговых программ,
- а также в приобретении навыков игротехника и ведущего игровой культурно-досуговой программы.

#### 1.4. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Формируемые компетенции	Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты практической деятельности, обеспечивающие формирование компетенций
<b>Профессиональные компетенции</b>		
ПК-5 Готов к поддержке современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусства	ПК-5.1. Знать: сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения. ПК-5.2. Уметь: формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств. ПК-5.3. Владеть: навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества.	ПК-5.1. Знать - специфику организации и постановки игровых культурно-досуговых программ. ПК-5.2. Уметь формировать социально-культурные программы поддержки современных игр, конкурсов, игровых и конкурсно-игровых программ ПК-5.3. Владеть -организовывать и реализовывать современные игровые и конкурсно-игровые культурно-досуговые программы.
ПК-6 Готов использовать технологии социально-культурной деятельности для проведения культурно-просветительской работы, организации досуга населения,	ПК-6.1. Знать: сущность, типологию технологий социально-культурной деятельности, основы применения технологического подхода в деятельности учреждений культуры, образования, социальной сферы. ПК-6.2. Уметь: различать особенности применения технологий социально-	ПК-6.1. Знать - сущность и типологию игровых технологий социально-культурной деятельности; - основы применения игровых технологий в деятельности различных учреждений социально-культурной сферы. ПК-6.2. Уметь - различать особенности применения игровых технологий в соответствии с конкретными задачами

<p>обеспечения условий для реализации социально-культурных инициатив, патриотического воспитания</p>	<p>культурной деятельности в соответствии с конкретными задачами профессиональной деятельности, социальными и личностными потребностями различных социально-демографических групп населения. ПК-6.3. Владеть: методикой реализации технологий социально-культурной деятельности в связи с задачами организации культурно-просветительной, рекреативно-оздоровительной, художественно-творческой, социально-воспитательной работы в различных сферах социальной практики.</p>	<p>профессиональной деятельности, социальными и личностными потребностями различных социально-демографических групп населения. ПК-6.3. Владеть - методикой реализации игровых технологий в связи с задачами организации культурно-просветительной, рекреативно-оздоровительной, художественно-творческой, социально-воспитательной работы в различных сферах социальной практики.</p>
<p>ПК-13 Готов к разработке сценарной основы, постановке и продюсированию социально-культурных программ (концертов, фестивалей, смотров, праздников и форм массовой социально-культурной деятельности), в том числе с</p>	<p>ПК-13.1. Знать: определения базовых понятий и особенности сценарно-драматургических основ социально-культурных программ в деятельности учреждений культуры, образования, социальной поддержки населения, базовые технические средства и оборудование для осуществления постановки социально-культурных программ. ПК-13.2. Уметь: соотносить базовые положения сценарно-драматургических основ</p>	<p>ПК-13.1. Знать - специфические особенности сценарно-драматургических основ культурно-досуговых программ с использованием игры в деятельности учреждений культуры, образования, социальной поддержки населения. ПК-13.2. Уметь - соотносить базовые положения сценарно-драматургических основ культурно-досуговых программ с использованием игры с прикладными задачами творческо-производственной деятельности, -обеспечивать оценку</p>

<p>использование м технических средств (световое и сценическое оборудование учреждений культуры); готов к выступлению в качестве ведущего и исполнителя в творческом проекте</p>	<p>социально-культурных программ с прикладными задачами творческо-производственной деятельности, обеспечивать оценку качества применения технических средств и оборудования учреждения культуры в соответствии с ожидаемым социальным и художественным результатом. ПК-13.3. Владеть: навыком осуществления самостоятельной разработки сценарно-драматургической основы социально-культурных программ и их постановки с использованием технических средств, и сценического оборудования учреждения культуры, участия в творческих проектах в качестве ведущего и исполнителя.</p>	<p>эффективности игровых методов в соответствии с ожидаемым социальным и художественным результатом. ПК-13.3. Владеть - самостоятельно разрабатывать сценарий культурно-досуговой программы с использованием игры и реализовывать его в практике деятельности учреждений культуры, образования, социальной поддержки населения.</p>
--	---	---

## 2. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1 Объем дисциплины

Вид учебной работы	ОФО	
	Всего часов	Семестры
<b>Контактная работа с преподавателем (всего)</b>	<b>104</b>	<b>7, 8</b>
В том числе:		
<i>Лекции (ЛЗ)</i>	52	7, 8
<i>Практические занятия (ПЗ)</i>	52	7, 8
<b>Самостоятельная работа студента и контроль (всего часов). В том числе:</b>	<b>40</b>	<b>7, 8</b>
Контроль:		
<i>Подготовка к зачету</i>	4	8
<i>Текущий контроль</i>	-	-
СРС	36	7, 8
<b>Общая трудоемкость: (всего зач. ед./кол-во часов по ФГОС)</b>	<b>4/144</b>	<b>7, 8</b>
<b>Вид промежуточной аттестации</b>	<b>Семестры</b>	
<i>зачет</i>	<b>8</b>	
<i>экзамен</i>	<b>-</b>	

### 2.2 Тематический план (ОФО)

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов								
		Всего часов по ФГОС	Контактная работа с преподавателем				Самостоятельная работа студентов			
			Всего конта ктных часов	ЛЗ	ПЗ	Консультиро вание (групповое)	Всег о часо в СРС	СРС	контроль СРС	
									Текущ ий	Промеж у- точный
1	Сущность, природа и функции игры как социокультурного феномена (ПК-5, ПК-6, ПК-13)	10	6	6			4	4		
2	Подходы к классификации игр (ПК-5, ПК-6, ПК-13)	12	8	8			4	4		
3	Игра как фактор социализации индивида (ПК-5, ПК-6, ПК-13)	24	20	6	14		4	4		
4	Игра в празднично-обрядовой культуре	26	22	8	14		4	4		



	(ПК-5, ПК-6, ПК-13)									
	<b>Итого за 7 семестр:</b>	<b>72</b>	<b>56</b>	<b>28</b>	<b>28</b>		<b>16</b>	<b>16</b>		
5	Современные тенденции в развитии игровой досуговой деятельности (ПК-5, ПК-6, ПК-13)	10	6	6			4	4		
6	Настольные игры (ПК-5, ПК-6, ПК-13)	12	8	4	4		4	4		
7	Подвижные игры (ПК-5, ПК-6, ПК-13)	12	8	4	4		4	4		
8	Интеллектуальные игры (ПК-5, ПК-6, ПК-13)	12	8	4	4		4	4		
9	Подходы к организации и разработке игровых культурно-досуговых программ (ПК-5, ПК-6, ПК-13)	22	18	6	12		4	4		
	Подготовка к зачету	4					4			4
	<b>Итого за 8 семестр:</b>	<b>72</b>	<b>48</b>	<b>24</b>	<b>24</b>		<b>24</b>	<b>20</b>		<b>4</b>
	<b>Всего:</b>	<b>144</b>	<b>104</b>	<b>52</b>	<b>52</b>		<b>40</b>	<b>36</b>		<b>4</b>

### 2.3. Краткое содержание разделов и тем

#### 1. Сущность, природа и функции игры как социокультурного феномена

Понятие игры и игровой деятельности. Развитие представлений об игре. Игра как объект исследования разных научных направлений. Игра как предмет философско-культурологического познания (Й.Хёйцзинга). Исследования игры в рамках общих философских, социально-философских, психологических, исторических проблем Г. Спенсер, Г.В. Плеханов, М.М. Бахтин и др.). Игра как категория философско-универсального масштаба в трудах Х. Ортеги-и-Гассета, А.Шопенгауэра. Игра как вид эстетической деятельности (И.Кант, Ф.Шиллер). Игра как структурообразующий принцип (А. Бергсон, Л. Витгенштейн). Основные формальные признаки игровой деятельности. Функции игрового общения (компенсаторная, воспитательная, познавательная, гедонистическая).

#### 2. Подходы к классификации игр

Многообразие видов и форм игры. Многообразие классификационных построений игры в истории зарубежной и отечественной философско-культурологической мысли. Игра с точки зрения педагогики, психологии, этнографии, этологии, фольклористики, философии, социологии и культурологии.

Подходы к классификации игр в досуговедении. Деление игр по месту и времени проведения, по возрасту и количеству участников, по области деятельности, по игровой методике, по игровой среде, по степени регулирования, по предметной области, по характеру педагогического процесса.

### **3. Игра как фактор социализации индивида**

Игра как метод развития общественной и творческой активности, как средство самовыражения. Игра как одно из средств всестороннего воспитания и укрепления здоровья. Игра как фактор психического развития личности. Игра и развитие мотивационно-потребностной сферы человека. Развитие умственных действий и произвольного внимания, поведения. Преодоление познавательного эгоцентризма в процессе игровой деятельности. Преодоление внутренних препятствий к общению и развитие коммуникативных навыков в процессе игровой деятельности, ее подготовки и анализа результатов.

### **4. Игра в празднично-обрядовой культуре**

Место игры в народном празднике. Праздник, его основы, функции и структура праздничных действий. Ритуал и игра в народном празднике. Отражение национальных особенностей в игровой культуре народов мира. Весенне-летний период традиционных народных игр и забав. Детские уличные игры и развлечения, вечерние и праздничные молодежные гуляния, игры, забавы. Специфика хороводных игр и хороводных танцевальных игр. Игры с предметами. Осенне-зимний период традиционных народных игр и забав. Оборудование снеговой площадки. Специфика проведения игр зимой на воздухе. Учет метеорологических условий. Инвентарь для игр на снеговой площадке. Игры с сопровождением, бегом, прыжками. Полуспортивные и спортивные игры. Игры на льду. Характерные особенности посиделок.

### **5. Современные тенденции в развитии игровой досуговой деятельности**

Место игры в организации культурного досуга. Понятие «игроизации». Феномен «играющих взрослых». «Ролевая игра», «реконструкция», «костплей» как субкультуры. Ролевые игры-тренинги. Салонные игры. Игры в современной индустрии досуга и развлечений (индустрия игровых автоматов, парки аттракционов, квесты в реальности, интеллектуальные игры в барах/пабах, настольные игры и др.). Компьютерные игры в современной культуре.

Игра в учреждении социально-культурной сферы. Определение общего понятия «аттракцион». Игры-аттракционы и особенности их проведения на клубных вечерах. Методика проведения игр – аттракционов. Изготовление оборудования для аттракционов – «самоигралок». Методика организации комнаты аттракционов. Зона аттракционов при клубном участке. Стационарные аттракционы, выпускаемые промышленностью. Значение

аттракционов и игровых автоматов в организации отдыха людей. Аттракционы для проведения в клубе. Характеристика и методика их организации.

## **6. Настольные игры**

Значение и место настольных игр в досуговой деятельности. Подходы к классификации настольных игр (по возрастному критерию, по функции, по характеру игры, по игровым правилам, по игровому реквизиту, по количеству участников, по взаимодействию игроков, по тематике, по жанровой принадлежности). Традиционные настольные игры (шахматы, шашки, нарды и др.) и их место в организации досуга современного человека. Индустрия настольных игр.

Методика организации и оборудования комнаты для тихих игр. Изготовление реквизита, обеспечение условий для занятий. Создание клубной игротеки как важная часть деятельности современного досугового учреждения.

## **7. Подвижные игры**

Значение подвижных игр (воспитательные, образовательные и оздоровительные задачи подвижных игр). Подвижная игра - специфический вид двигательной деятельности. Высокая эмоциональность играющих как важнейшее рекреативное качество подвижных игр. Классификация подвижных игр (по возрасту или количеству участников, по степени соревновательности, регламентированности и т.д.). Методика проведения подвижных игр (подготовка к проведению игры, руководство игрой, подведение итогов игры). Организация соревнований по подвижным играм. Подвижные игровые программы с элементами театрализации.

## **8. Интеллектуальные игры**

Игры, основывающиеся на применении игроками своего интеллекта и/или эрудиции. Разновидности интеллектуальных игр (командные и индивидуальные, игры со словами, настольные игры, игры для участников разных возрастов и т.д.). Развивающая роль интеллектуальных игр. Особенности проведения викторин, аукционов, загадок и т.д.. Современные интеллектуальные игры для молодежи и взрослых (на примере «Квиз, плиз», Braindo, «Что? Где? Когда?», «Своя игра»).

## **9. Подходы к организации и разработке игровых культурно-досуговых программ**

Подходы к организации и разработке игровых культурно-досуговых программ. Основные методические требования к подбору игрового материала (учет возрастных особенностей аудитории; соответствие их культурному уровню и эрудиции; соответствие условиям, в которых проводятся игры; связь с общей темой и идеей проводимого мероприятия). Ведущий – организатор игрового действия. Методика объяснения игры. Вовлечение потенциальной аудитории в подготовку и планирование игровой

деятельности. Организация работы различных жюри в игровых программах. Принципы судейства в игре (наглядность, объективность, простота, гласность). Основные требования к проведению игр (учет возрастных особенностей при организации игр и игровых программ; не должны вызывать опасных напряжений для возраста и унижительных ситуаций; адекватные время и условия выполнения). Требования к подбору игрового реквизита (эстетические, функциональные, гигиенические). Особенности использования в игровой программе игр-связок, игр-организаторов, игр-ширм. Игры с залом, игры-шутки.

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

#### **3.1. Планы практических занятий**

##### **Практическое занятие 1.**

**14 часов**

##### **Игра как фактор социализации индивида**

**Цель работы** – выработать у студентов понимание особенностей организации игрового процесса как фактора социализации индивида.

**Задание** – по заданию преподавателя подобрать 3-4 игры для определенной возрастной группы участников (с обоснованием выбора и разъяснением функций, которые они выполняют) и провести игры с разными возрастными группами участников.

##### **Практическое занятие 2.**

**14 часов**

##### **Игра в празднично-обрядовой культуре**

**Цель работы** – сформировать у студентов представление о роли и месте игры в народной празднично-обрядовой культуре.

**Задание** – подготовить и провести праздничную программу, включающую ряд игр, характерных для конкретного народного праздника (например, Кузьминки) с последующим обсуждением роли и места игры в структуре данного праздника.

##### **Практическое занятие 3.**

**4 часа**

##### **Настольные игры**

**Цель работы** – выработать понимание особенностей организации настольной игры в учреждении социально-культурной сферы.

**Задание** – выбрать и провести 2-3 настольные игры с дальнейшим обсуждением особенностей их организации.

##### **Практическое занятие 4.**

**4 часа****Подвижные игры**

**Цель работы** – выработать понимание особенностей организации подвижных игр.

**Задание** – выбрать и провести 2-3 подвижные игры с дальнейшим обсуждением особенностей их организации.

**Практическое занятие 5.****4 часа****Интеллектуальные игры**

**Цель работы** – выработать понимание особенностей организации интеллектуальной игры в учреждении социально-культурной сферы.

**Задание** – выбрать и провести интеллектуальную игру с дальнейшим обсуждением особенностей её организации.

**Практическое занятие 6.****12 часов****Подходы к организации и разработке игровых культурно-досуговых программ**

**Цель работы** – выработать понимание специфики разработки игровой культурно-досуговой программы.

**Задание** – в малых группах разработать сценарный план игровой программы для определенной возрастной категории участников и провести в учреждении социально-культурной сферы.

**3.2. Задания для самостоятельной работы студентов****Примерная тематика рефератов**

1. Социокультурное назначение игры
2. Функция самореализации человека в игре
3. Коммуникативная игра
4. Диагностическая функция игры
5. Игротерапевтическая функция игры
6. Функция коррекции в игре.
7. Развлекательная функция игры.
8. Возникновение и развитие игры.
10. Определение содержания, методики подготовки и проведения игры.
11. Требования к содержанию игры согласно возрасту участников.
14. Художественное и музыкальное оформление игрового действия.
15. Значение и роль территории в игровой деятельности.
16. Игровые приемы выбора участников и деления на команды.
17. Требования к выбору реквизита и инвентаря в организации игровой деятельности.
18. Роль ведущего в организации игрового общения.

19. Профессиограмма ведущего – свойства личности, способности, умения.
20. Поиск оригинальных методов и способов выбора игроков и деления на команды.
21. Композиция построения игровой ситуации.
22. Подвижные игры, их разновидности, особенности подготовки и проведения.
23. Малоподвижные игры, их подготовка и проведение.
24. Игры для самых маленьких.
25. Игры на свежем воздухе и в помещении.
26. Интеллектуальные игры.

#### **4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Для успешного освоения дисциплины «Игровые технологии в культурно-досуговых программах» студенту необходимо:

- Регулярно посещать лекционные, семинарские и практические занятия; в случае пропуска – своевременно самостоятельно отрабатывать пропущенный материал.
- Тщательно и в полном объеме выполнять задания педагога, проявляя при этом активность и инициативность.
- Читать специальную литературу по темам дисциплины (см. п.6).
- Рекомендуются вести перечень проблемных вопросов, возникающих в ходе изучения дисциплины, которые можно затем разрешить самостоятельно, во время занятий или в ходе консультации с преподавателем.
- В ходе выполнения практических заданий рекомендуется изучать конспекты лекций, предшествующих практическому занятию.
- Рекомендуются составить терминологический словарь для усвоения профессиональной терминологии.

Для эффективного освоения дисциплины отдельные аспекты и составляющие проблематики курса осваиваются студентами самостоятельно.

Основная цель самостоятельной работы обучающихся – выработка навыков самостоятельного получения знаний и самостоятельного анализа материала, формирование научных основ практической деятельности. Главная задача самостоятельной работы обучающихся – развитие умения приобретения научных знаний путем личного поиска информации, формирования активного интереса к учебной дисциплине; систематизации и закреплении полученных теоретических знаний и практических умений, углубление и расширение общего кругозора в сфере социогуманитарного знания как такового.

#### **5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

##### **5.1. Перечень компетенций и этапы их формирования**

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

Код	Формулировка компетенции
ПК	Профессиональные компетенции
ПК-5	Готов к поддержке современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусства
ПК-6	Готов использовать технологии социально-культурной деятельности для проведения культурно-просветительной работы, организации досуга населения, обеспечения условий для реализации социально-культурных инициатив, патриотического воспитания
ПК-13	Готов к разработке сценарной основы, постановке и продюсированию социально-культурных программ (концертов, фестивалей, смотров, праздников и форм массовой социально-культурной деятельности), в том числе с использованием технических средств (световое и сценическое оборудование учреждений культуры); готов к выступлению в качестве ведущего и исполнителя в творческом проекте

### Этапы формирования компетенций:

#### ПК-5

##### Начальный этап:

Студент знаком со спецификой современных игровых культурно-досуговых программ. Обучающийся участвует в организации современных игровых и конкурсно-игровых культурно-досуговых программ.

Прохождение этого уровня свидетельствует об освоении студентом-бакалавром *порогового уровня* компетенций.

##### Основной этап:

Студент более углубленно знакомится с сущностью и спецификой современных игровых культурно-досуговых программ. Обучающийся умеет самостоятельно формировать современные игровые и конкурсно-игровые культурно-досуговые программы.

Успешное прохождение этого этапа позволяет достичь *стандартного уровня* сформированности компетенций.

##### Завершающий этап:

Студент достигает итоговых показателей по заявленным компетенциям, т.е. осваивает весь объем необходимых знаний. Он владеет понятийным аппаратом, умеет использовать в профессиональной деятельности знания о сущности и специфике современных игровых культурно-досуговых программ; владеет умением формировать современные игровые и конкурсно-игровые культурно-досуговые программы. Он способен использовать эти знания, умения, навыки в своей профессиональной деятельности.

На этом этапе студент достигает *эталонного уровня* по заявленной компетенции, т.е. осваивает весь объем необходимых знаний, умений и навыков.

### **ПК-6**

#### **Начальный этап:**

Обучающийся имеет общие знания о сущности и типологии технологий социально-культурной деятельности. Он имеет представление об особенностях применения игровых технологий социально-культурной деятельности в соответствии с конкретными задачами профессиональной деятельности. Обучающийся овладевает методикой реализации игровых технологий в связи с задачами организации культурно-просветительной, рекреативно-оздоровительной, художественно-творческой, социально-воспитательной работы в различных сферах социальной практики.

Прохождение этого уровня свидетельствует об освоении студентом-бакалавром *порогового уровня* компетенций.

#### **Основной этап:**

Обучающийся более углубленно знакомится с сущностью, типологией игровых технологий социально-культурной деятельности, основами применения игры в деятельности учреждений культуры, образования, социальной сферы. Обучающийся имеет представление об особенностях применения игровых технологий в соответствии с конкретными задачами профессиональной деятельности, социальными и личностными потребностями различных социально-демографических групп населения. Он пробует применять игровую методику в связи с задачами организации культурно-просветительной, рекреативно-оздоровительной, художественно-творческой, социально-воспитательной работы в различных сферах социальной практики.

Успешное прохождение этого этапа позволяет достичь *стандартного уровня* сформированности компетенций.

#### **Завершающий этап:**

Обучающийся достигает итоговых показателей по заявленным компетенциям, т.е. осваивает весь объем необходимых знаний. Он владеет понятийным аппаратом, умеет использовать в профессиональной деятельности знания о сущности, типологии игровых технологий социально-культурной деятельности, основах применения игр в деятельности учреждений культуры, образования, социальной сферы. Он умеет различать особенности применения игровых технологий социально-культурной деятельности в соответствии с конкретными задачами профессиональной деятельности, социальными и личностными потребностями различных социально-демографических групп населения.

На этом этапе студент достигает *эталонного уровня* по заявленной компетенции, т.е. осваивает весь объем необходимых знаний, умений и навыков.

### **ПК-13**

#### **Начальный этап:**



Студент знаком с базовыми понятиями и особенностями сценарно-драматургических основ культурно-досуговых программ с использованием игры в деятельности учреждений культуры, образования, социальной поддержки населения. Он способен анализировать сценарии с точки зрения соотношения базовых положений сценарно-драматургических основ культурно-досуговых программ с использованием игры с прикладными задачами творческо-производственной деятельности; обеспечивать оценку эффективности использования игры в соответствии с ожидаемым социальным и художественным результатом. Обучающийся не совсем самостоятельно осуществляет постановку культурно-досуговых программ с использованием игры.

Прохождение этого уровня свидетельствует об освоении студентом-бакалавром **порогового уровня** компетенций.

#### **Основной этап:**

Студент более углубленно знакомится с базовыми понятиями и особенностями сценарно-драматургических основ культурно-досуговых программ с использованием игры в деятельности учреждений культуры, образования, социальной поддержки населения. Обучающийся умеет самостоятельно осуществлять постановку культурно-досуговых программ с использованием игры.

Успешное прохождение этого этапа позволяет достичь **стандартного уровня** сформированности компетенций.

#### **Завершающий этап:**

Студент достигает итоговых показателей по заявленным компетенциям, т.е. осваивает весь объем необходимых знаний. Он владеет понятийным аппаратом, умеет использовать в профессиональной деятельности знания о базовых понятиях и особенностях сценарно-драматургических основ культурно-досуговых программ с использованием игры в деятельности учреждений культуры, образования, социальной поддержки населения; владеет умением соотносить базовые положения сценарно-драматургических основ культурно-досуговых программ с использованием игры с прикладными задачами творческо-производственной деятельности и обеспечивать оценку эффективности использования игры в соответствии с ожидаемым социальным и художественным результатом. Он способен использовать эти знания, умения, навыки в своей профессиональной деятельности при постановке культурно-досуговых программ с использованием игры.

На этом этапе студент достигает **эталонного уровня** по заявленной компетенции, т.е. осваивает весь объем необходимых знаний, умений и навыков.

## **5.2 Показатели и критерии оценивания компетенций**

Промежуточная аттестация реализуется в ходе сдачи обучающимися зачета. По окончании 8 семестра студенты, участвовавшие в работе всех практических занятий, допускаются к зачету. Зачет проходит в форме

устного собеседования по вопросам и выполнения творческого задания. Творческое задание предусматривает составление картотеки игр по заданию преподавателя и проведение одной из отобранных игр. При оценивании качества выполнения творческого задания учитываются точность и обоснованность подбора игрового материала, умение объяснить правила игры и осуществлять непосредственное руководство игрой.

Критерии оценивания для проведения промежуточной аттестации учащихся по дисциплине

Шкалы оценивания	Критерии
экзамен	
Отлично	Теоретическое содержание дисциплины освоено полностью; практические навыки работы с освоенным материалом сформированы; все учебные задания, предусмотренные рабочей программой дисциплины, выполнены; уровень качества их выполнения оценен как высокий.
Хорошо	Теоретическое содержание дисциплины освоено полностью; некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно; все учебные задания, предусмотренные рабочей программой дисциплины, выполнены; уровень качества их выполнения оценен как соответствующий базовому уровню.
Удовлетворительно	Теоретическое содержание дисциплины освоено не полностью, но пробелы не носят существенного характера; практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы; качество выполнения некоторых учебных заданий не соответствует базовому уровню.
Неудовлетворительно	Теоретическое содержание дисциплины освоено фрагментарно; навыки работы с материалом не сформированы; не все учебные задания, предусмотренные рабочей программой дисциплины, выполнены, либо качество выполнения некоторых заданий не соответствует базовому уровню.

### **5.3 Материалы для оценки и контроля результатов обучения**

#### **Перечень вопросов к зачету по окончанию 8 семестра**

1. Понятие игры и игровой деятельности. (ПК-5)
2. Игра как предмет исследования разных научных направлений. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
3. Функции игрового общения. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)

4. Подходы к классификации игр в досуговедении. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
5. Игра как фактор социализации индивида (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
6. Место игры в народном празднике. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
7. Ритуал и игра в народном празднике. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
8. Весенне-летний период традиционных народных игр и забав. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
9. Осенне-зимний период традиционных народных игр и забав. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
10. Традиционные игры и забавы на посиделках. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
11. Современные тенденции в развитии игровой досуговой деятельности. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
12. Понятие, сущность, специфические особенности и организация Тимбилдинга. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
13. Понятие, сущность, специфические особенности и организация Квестов. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
14. Понятие, сущность, специфические особенности и организация Ролевых игр. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
15. Понятие, сущность, специфические особенности и организация Веревочного курса. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
16. Настольные игры и их виды. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
17. Игры-аттракционы и особенности их проведения на культурно-досуговых мероприятиях. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
18. Особенности игры с залом. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)
19. Методика проведения подвижных игр. (ПК-5, ПК-6, ПК-13)

#### **5.4. Методические материалы по оцениванию результатов обучения**

Текущий контроль и самоконтроль за уровнем результативности изучения дисциплины осуществляется на практических занятиях по выступлениям по предлагаемым вопросам. Для выступающих учитывается не только качество устного сообщения или реферата, но и презентация, а для слушателей – участие в обсуждении. Дополнительно оценивается степень активности обучающихся в совместных обсуждениях и дискуссиях по учебному материалу, эвристический характер предлагаемых ответов, вопросов, дополнений.

Промежуточный контроль осуществляется на зачете.

*Виды текущего и промежуточного контроля результативности изучения дисциплины*

*Текущий контроль:*

– проверка подготовки к практическим занятиям.

*Промежуточный контроль:*

– проверка знания терминологического минимума;

– проверка знания содержания и проблематики законспектированных фрагментов первоисточников;

– проверка подготовки контрольных вопросов к зачету.

### *Формы контроля результативности изучения дисциплины*

*Устное сообщение (выступление)* – одна из важных форм учебной работы обучающихся, позволяющая оценить и проконтролировать уровень освоения материала, логику понимания и изложения темы, способность к самостоятельной аналитической работе, к критическому суждению. Выступление может быть двух видов: специально подготовленное и спонтанное.

Требования к устному сообщению (выступлению) следующие:

- четкое определение темы выступления и вывод, к которому надо подвести слушателей.
- доступность изложения.
- краткость и предельная ясность.
- единство формы (стиля и содержания).
- эмоциональность и выразительность.

*Собеседование по контрольным вопросам* – средство контроля, организованное как специальная беседа преподавателя с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной и рассчитанное на выяснение объема знаний обучающегося по определенному вопросу. При оценивании результатов собеседования критериями оценки результатов выступают:

- усвоения знаний (глубина, прочность, систематичность знаний);
- умений применять знания (адекватность применяемых знаний в конкретной ситуации);
- рациональность используемых подходов, умение логически выстроить ответ;
- сформированность профессионально значимых личностных качеств;
- коммуникативные навыки (умение поддерживать и активизировать беседу).

## **6. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

### **6.1. Основная и дополнительная учебная литература**

#### **Основная учебная литература:**

1. Гузик, М.А. Игра как феномен культуры: учебное пособие / М.А. Гузик. - 3-е изд., стер. - Москв : Издательство «Флинта», 2017. - 268 с. - ISBN 978-5-9765-1356-3 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=103489>
2. Пономарев, В.Д. Педагогика игры / В.Д. Пономарев. - Кемерово: КемГУКИ, 2003. - 185 с. - ISBN 5-202-00745-0 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=132892>

#### **Дополнительная учебная литература:**

1. Мандель, Б.Р. Интеллектуальная игра и образование: развитие профессионально значимых качеств обучающихся : учебное пособие

- для студентов высших учебных заведений гуманитарного направления (все уровни подготовки) / Б.Р. Мандель. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. - 317 с. : ил., табл. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-4475-9012-3 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455028>
2. Малахова, Л.П. Организация детских досуговых программ : учебно-методическое пособие к спецпрактикуму / Л.П. Малахова. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. - 70 с. : ил. - Библиогр.: с. 63-64. - ISBN 978-5-4475-3962-7 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=344717>
  3. Семянникова, В.В. Организационно-методические основы подвижных игр / В.В. Семянникова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина». – Елец : Елецкий государственный университет им. И. А. Бунина, 2011. – 96 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=272302>
  4. Фоменко, Н.К. Технологии ведения культурно-досуговых программ : учебное пособие / Н.К. Фоменко ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт социально-культурных технологий, Кафедра социально-культурной деятельности. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. - Ч. 1. Конференс и конференсье. - 167 с. : ил. - ISBN 978-5-8154-0363-5. - ISBN 978-5-8154-0364-2 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472611>

### **Рекомендуемая литература:**

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М.: Просвещение, 1987.
2. Жуков М.Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. пед. вузов. - М.: Академия, 2000.
3. Забылин, М.М. Праздники, обычаи и обряды на Руси / М.М. Забылин. – Москва : Директ-Медиа, 2012. – 366 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=39850>
4. Козак Л.И. Игры и забавы во время каникул. - Ростов-н/Д.: Феникс, 2000.
5. Смойлов, А.А. Игровая деятельность и спорт в социальной рефлексии / А.А. Смойлов, С.В. Желудкин ; Поволжский государственный технологический университет. – Йошкар-Ола : ПГТУ, 2016. – 164 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=459514>
6. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М:Новая школа,1994.
7. Шубина И.Б. Драматургия и режиссура зрелища. Игра, сопровождающая жизнь.- Ростов-на-Дону: Феникс. 2006 – 288с.

## **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](http://www.biblioclub.ru) Количество ключей (пользователей): 100% on-line. Характеристики библиотечного фонда, доступ к которому предоставляется договором: доступ к базовой части ЭБС.
2. БД Электронная Система «Культура». База Данных Электронная Система «Культура». Принадлежность сторонняя. <http://www.e-mcfr.ru>
3. 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>.
4. eLIBRARY.ru – Научная электронная библиотека. ООО Научная электронная библиотека. Принадлежность сторонняя. <http://elibrary.ru/> Лицензионное соглашение № 13863 от 03.10.2013 г. – бессрочно.
5. 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.
6. 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>
7. ЭБС «Издательство Планета музыки». Электронно-библиотечная система ООО «Издательство ПЛАНЕТА МУЗЫКИ». Принадлежность сторонняя. [www.e.lanbook.com](http://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».
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 WebofScience. Режим доступа: электронный, из внутренней сети института. Официальный сайт: [webofknowledge.com](http://webofknowledge.com)

### **Информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы**

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

Для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых занятий и консультаций, текущего контроля и 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);

–свободнораспространяемое программное обеспечение:

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

Для самостоятельной подготовки студентов 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 неотредактируемых версий документа рекомендуется использовать AcrobatXPro, входящий в состав пакета AdobeCreativeSuite 6 MasterCollection.

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

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

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

### **Материально-техническое обеспечение**

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

Для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых занятий и консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации в учебном процессе активно используются следующие специальные помещения: ауд. 211, 315, которые оснащены мультимедийными презентационными комплексами в составе проектора, активной акустической системы, персонального компьютера; телевизорами, столами, стульями, столами письменными для преподавателей, досками настенными. Чтение лекций сопровождается демонстрацией слайд-презентаций, видео материалов, фотоматериалов.

Для самостоятельной работы студентов предназначена ауд. 209 (читальный зал), оборудованный персональными компьютерами, обеспечивающими доступ к электронной информационно-образовательной среде организации, к сети «Интернет», к электронным библиотечным системам, столами, стульями, книжными шкафами, книжным и документальным фондом, телевизором.

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 студентов 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 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» А 2 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](http://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.