

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

**Кафедра социально-культурной деятельности**

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной, научной и  
международной деятельности

Е.В. Савелова

22.05.2024 г.

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВЫХ  
ПРОГРАММАХ**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Уровень бакалавриата**  
(2024 год набора,  
очная форма обучения)

**Направление подготовки**  
51.03.03 Социально-культурная деятельность

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

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр ( <b>&lt;Курс&gt;.&lt;Семестр на курсе&gt;</b> )	<b>7 (4.1)</b>		<b>8 (4.2)</b>		Итого	
Неделя	14		10			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	28	28	20	20	48	48
Практические	28	28	20	20	48	48
Текущий контроль			10	10	10	10
Итого ауд.	56	56	40	40	96	96
Контактная работа	56	56	50	50	106	106
Сам. работа	16	16	18	18	34	34
Часы на контроль			4	4	4	4
Итого	72	72	72	72	144	144

Программу составил(и):

канд. культурологии, доц. *Шереметьева Марина Анатольевна*

Рабочая программа дисциплины

**Игровые технологии в культурно-досуговых программах**

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность (приказ Минобрнауки России от 06.12.2017 г. № 1179)

составлена на основании учебного плана

«Социально-культурная деятельность», утвержденного Учёным советом вуза, протокол № 11 от 24.04.2024 г.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры социально-культурной деятельности

протокол № от 15.05.2024 г.

Зав. кафедрой Теньшова Ольга Николаевна

---

---

**Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для  
исполнения в 2025-2026 учебном году на заседании кафедры  
**социально-культурной деятельности**

Протокол от \_\_\_\_\_ 2025 г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой Теньшова Ольга Николаевна

---

---

---

---

**Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для  
исполнения в 2026-2027 учебном году на заседании кафедры  
**социально-культурной деятельности**

Протокол от \_\_\_\_\_ 2026 г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой Теньшова Ольга Николаевна

---

---

---

---

**Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для  
исполнения в 2027-2028 учебном году на заседании кафедры  
**социально-культурной деятельности**

Протокол от \_\_\_\_\_ 2027 г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой Теньшова Ольга Николаевна

---

---

---

---

**Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для  
исполнения в 2028-2029 учебном году на заседании кафедры  
**социально-культурной деятельности**

Протокол от \_\_\_\_\_ 2028 г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой Теньшова Ольга Николаевна

---

---

## 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

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.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Технологические основы социально-культурной деятельности
2.1.2	Педагогика досуга
2.1.3	Технологии культурно-досуговых программ
2.1.4	Возрастные (дифференциальные) технологии в СКС
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Мастерство ведения культурно-досуговых программ
2.2.2	Рекреативные технологии
2.2.3	Производственная практика (преддипломная)

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**ПК-5: Готов к поддержке современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусства**

**Знать:**

сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения.

**Уметь:**

формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.

**Владеть:**

навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества.

**ПК-6: Готов использовать технологии социально-культурной деятельности для проведения культурнопросветительной работы, организации досуга населения, обеспечения условий для реализации социально-культурных инициатив, патриотического воспитания**

**Знать:**

сущность, типологию технологий социально-культурной деятельности, основы применения технологического подхода в деятельности учреждений культуры, образования, социальной сферы.

**Уметь:**

различать особенности применения технологий социально-культурной деятельности в соответствии с конкретными задачами профессиональной деятельности, социальными и личностными потребностями различных социально-демографических групп населения.

**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.

**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**

**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.

#### Уметь:

соотносить базовые положения сценарно-драматургических основ 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.

#### 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.

### В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

#### 3.1 Знать:

- специфику организации и постановки игровых культурно-досуговых программ;
- сущность и типологию игровых технологий социально-культурной деятельности;
- основы применения игровых технологий в деятельности различных учреждений социально-культурной сферы;
- специфические особенности сценарно-драматургических основ культурно-досуговых программ с использованием игры в деятельности учреждений культуры, образования, социальной поддержки населения.

#### 3.2 Уметь:

- формировать социально-культурные программы поддержки современных игр, конкурсов, игровых и конкурсно-игровых программ;
- различать особенности применения игровых технологий в соответствии с конкретными задачами профессиональной деятельности, социальными и личностными потребностями различных социально-демографических групп населения;
- соотносить базовые положения сценарно-драматургических основ культурно-досуговых программ с использованием игры с прикладными задачами творческо-производственной деятельности,
- обеспечивать оценку эффективности игровых методов в соответствии с ожидаемым социальным и художественным результатом.

#### 3.3 Иметь навыки и (или) опыт деятельности:

- организовывать и реализовывать современные игровые и конкурсно-игровые культурно-досуговые программы; методикой реализации игровых технологий в связи с задачами организации культурно-просветительной, рекреативно-оздоровительной, художественно-творческой, социально-воспитательной работы в различных сферах социальной практики;
- самостоятельно разрабатывать сценарий культурно-досуговой программы с использованием игры и реализовывать его в практике деятельности учреждений культуры, образования, социальной поддержки населения.

## 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература
<b>Раздел 1. Игра как явление культуры /Раздел/</b>				
<b>Тема 1. Сущность, природа и функции игры как социокультурного феномена</b>	7			
Сущность, природа и функции игры как социокультурного феномена /Лек/		6	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Сущность, природа и функции игры как социокультурного феномена /Ср/		5	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
<b>Тема 2. Подходы к классификации игр</b>	7			
Подходы к классификации игр /Лек/		8	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Подходы к классификации игр /Ср/		5	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
<b>Тема 3. Игра как фактор социализации индивида</b>	7			
Игра как фактор социализации индивида /Лек/		6	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Игра как фактор социализации индивида /Пр/		14	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Игра как фактор социализации индивида /Ср/		4	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4

Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература
<b>Тема 4. Игра в празднично-обрядовой культуре</b>	7			
Игра в празднично-обрядовой культуре /Лек/		8	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Игра в празднично-обрядовой культуре /Пр/		14	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Игра в празднично-обрядовой культуре /Ср/		2	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература
<b>Раздел 2. Современные игровые технологии в культурно-досуговой деятельности /Раздел/</b>				
<b>Тема 5. Современные тенденции в развитии игровой досуговой деятельности</b>	8			
Современные тенденции в развитии игровой досуговой деятельности /Лек/		4	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Современные тенденции в развитии игровой досуговой деятельности /Ср/		4	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Современные тенденции в развитии игровой досуговой деятельности /ТК/		2	ПК-5 ПК-6 ПК-13	
<b>Тема 6. Настольные игры</b>	8			
Настольные игры /Лек/		4	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Настольные игры /Пр/		4	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Настольные игры /Ср/		4	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Настольные игры /ТК/		2	ПК-5 ПК-6 ПК-13	
<b>Тема 7. Подвижные игры</b>	8			
Подвижные игры /Лек/		4	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Подвижные игры /Пр/		4	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Подвижные игры /Ср/		4	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Подвижные игры /ТК/		2	ПК-5 ПК-6 ПК-13	
<b>Тема 8. Интеллектуальные игры</b>	8			
Интеллектуальные игры /Лек/		4	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Интеллектуальные игры /Пр/		4	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Интеллектуальные игры /Ср/		4	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Интеллектуальные игры /ТК/		2	ПК-5 ПК-6 ПК-13	
<b>Тема 9. Подходы к организации и разработке игровых культурно-досуговых программ</b>	8			
Подходы к организации и разработке игровых культурно-досуговых программ /Лек/		4	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Подходы к организации и разработке игровых культурно-досуговых программ /Пр/		8	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Подходы к организации и разработке игровых культурно-досуговых программ /Ср/		2	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.2Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4
Подходы к организации и разработке игровых культурно-досуговых программ /ТК/		2	ПК-5 ПК-6 ПК-13	
Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература

Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература
<b>Зачет /Раздел/</b>				
<b>Тема 10. Зачет</b>	8			
Зачет /Зачёт/		4	ПК-5 ПК-6 ПК-13	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4

## 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

### 5.1. Контрольные вопросы и задания

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.

Перечень вопросов к зачету по окончании 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 Веревоочного 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)

### 5.2. Фонд оценочных средств

#### 5.3. 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:

Отлично/зачтено

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/зачтено

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/зачтено

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/не зачтено

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.

## 6. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

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.
- Рекомендуется 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.

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

### 7.1. Рекомендуемая литература

#### 7.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год, кол-во
Л1.1	Шубина И. Б.	Драматургия и режиссура зрелищных форм. Соучастие в зрелище, или Игра в миф <a href="https://e.lanbook.com/book/149643">https://e.lanbook.com/book/149643</a>	Санкт-Петербург: Планета музыки, 2020. - 240 с.
Л1.2	Пономарев В. Д.	Игровая культура праздника: теория, технология, профессиональная культура: учебное пособие <a href="https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=696979">https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=696979</a>	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. - 177 с.

#### 7.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год, кол-во
Л2.1	Шустиков А. А.	Народные игры в Кадниковском уезде <a href="http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=52659">http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=52659</a>	Санкт-Петербург: Лань, 2014. - 10 с.
Л2.2	Королева И. В.	Подвижные игры: учебное пособие <a href="https://e.lanbook.com/book/93128">https://e.lanbook.com/book/93128</a>	Вологда: ВоГУ, 2014. - 104 с.
Л2.3	Пыляев М. И.	Азартные игры в старину <a href="https://e.lanbook.com/book/95980">https://e.lanbook.com/book/95980</a>	Санкт-Петербург: Лань, 2017. - 33 с.



**7.1.3. Методические разработки**

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год, кол-во
ЛЗ.1		Игры и развлечения в детском оздоровительном лагере: методические рекомендации <a href="http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=56666">http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=56666</a>	Уфа: БГПУ имени М. Акмуллы, 2014. - 78 с.
ЛЗ.2	Танюкевич А. В.	Методическое пособие: Логико-смысловые игры для дошкольников. Развиваем творческие способности <a href="https://e.lanbook.com/book/72549">https://e.lanbook.com/book/72549</a>	Уфа: БГПУ имени М. Акмуллы, 2015. - 65 с.
ЛЗ.3		Основы игровых технологий: учебно-методическое пособие <a href="https://e.lanbook.com/book/138829">https://e.lanbook.com/book/138829</a>	Чебоксары: ЧГИКИ, 2019. - 31 с.
ЛЗ.4	Семянникова В. В.	Организационно-методические основы подвижных игр: учебное пособие <a href="https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=272302">https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=272302</a>	Елец: Елецкий государственный университет им. И. А. Бунина, 2011. - 96 с.

**7.3.1 Перечень программного обеспечения**

6.3.1.1	Microsoft Windows
6.3.1.2	Microsoft Office 2010
6.3.1.3	Adobe Creative Suite 6 Master Collection
6.3.1.4	Libre Office
6.3.1.5	AIMP
6.3.1.6	Windows Media Classic
6.3.1.7	Chrome
6.3.1.8	Kaspersky Endpoint Security
6.3.1.9	Acrobat Reader
6.3.1.10	NVDA
6.3.1.11	OpenOffice

**7.3.2 Перечень информационных справочных систем**

6.3.2.1	Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов
6.3.2.2	Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Электронная библиотека
6.3.2.3	eLIBRARY.ru – Научная электронная библиотека
6.3.2.4	Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов, ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика»
6.3.2.5	Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Электронная библиотека. ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика», Министерство образования и науки РФ
6.3.2.6	Электронно-библиотечная система ФГБОУ ВО «ХГИК». ФГБОУ ВО «ХГИК»
6.3.2.7	Web ИРБИС Хабаровский государственный институт искусств и культуры (электронный каталог)
6.3.2.8	ЭБС «Издательство Планета музыки»
6.3.2.9	ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
6.3.2.10	ЭБС ЛАНЬ
6.3.2.11	Гарант
6.3.2.12	БД Электронная Система «Культура»

**8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Аудитория	Назначение	Оборудование	Программное обеспечение
-----------	------------	--------------	-------------------------

Аудитория	Назначение	Оборудование	Программное обеспечение
209	Помещение для самостоятельной работы (читальный зал библиотеки)	Специализированная мебель на 25 посадочных мест (столы, стулья, книжные шкафы), телевизор, книжный и документальный фонд. Персональные компьютеры (9 шт.) с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду вуза.	Microsoft Windows AIMP Kaspesky Endpoint Security OpenOffice Acrobat Reader NVDA
211	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля, промежуточной и государственной итоговой аттестации	Специализированная мебель на 24 посадочных места (столы письменные, стулья, рабочее место преподавателя, кафедра, доска настенная, аудиторная). Демонстрационное оборудование (мультимедийный презентационный комплекс в составе проектора, экрана, активной акустической системы, персонального компьютера), учебно-наглядные пособия (в т.ч. в электронном виде).	Microsoft Windows Microsoft Office 2010 Kaspesky Endpoint Security
313	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации Лаборатория «История высшего образования в сфере культуры на Дальнем Востоке» (лаборатория, оснащенная лабораторным оборудованием).	Специализированная мебель на 30 посадочных мест (стулья с пюпитром, рабочее место преподавателя, кафедра). Демонстрационное оборудование (моноблок Hewlett-Packard (3 шт.), телевизор Samsung (3 шт.) и учебно-наглядные пособия (в т.ч. в электронном виде). Фотовитраж в электронном виде в виде съемных багетовых рам (2 шт.), комплект эксклюзивной мебели «Театральная гримерка» (стол, стул), сдвижное изобразительное панно демонстрационное (1 шт.), экспозиционные витрины (2 шт.), стенд экспозиционный (10 шт.), подставка для сенсорных киосков (1 шт.), шкаф встроенный музейный (1 шт.).	Microsoft Windows Microsoft Office 2010 Kaspesky Endpoint Security

## 9. 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.

## **10. 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, 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.