

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Безуглая Наталия Сергеевна федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

Должность: И. о. заведующей кафедрой социально-культурной деятельности высшего образования

Дата подписания: 25.06.2021 11:39:20 «КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

Уникальный программный ключ:

c6352254e66186ec06e940c4e114cbf221f70887

Факультет социально-культурной деятельности и туризма

Кафедра социально-культурной деятельности

УТВЕРЖДАЮ
Зав.кафедрой И.П. Скворцов

«30» августа 2017 г

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.Б.23 "Игровые зрелищные технологии в сфере культуры"

Направление подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность

Профиль подготовки – Менеджмент социально-культурной деятельности,

Постановка и продюсирование культурно-досуговых программ

Квалификация (степень) выпускника – Бакалавр

Форма обучения – очная, заочная

Составитель

 Кузнецкина Е.Ю.

(подпись)

(Ф.И.О.)

Краснодар

2017

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

В соответствии со структурой учебного плана по направлению подготовки 071800 Социально-культурная деятельность и профилю подготовки Менеджмент социально-культурной деятельности, дисциплина «Игровые зрелищные технологии в сфере культуры» входит в состав дисциплин вариативной части Профессионального цикла.

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

Изучение дисциплины «Игровые зрелищные технологии в сфере культуры» необходимо для успешного освоения следующих учебных дисциплин: «Социокультурная анимация и рекреация», «Технологии постановки анимационных программ», «Основы продюсерского мастерства», « Организация корпоративного досуга», Учебная и производственная практика.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по данному направлению

ПК-2	- Готовность к использованию технологий социально-культурной деятельности (средств, форм, методов) для проведения информационно-просветительной работы, организации досуга, обеспечения условий для реализации социально-культурных инициатив населения, патриотического воспитания.

В результате изучения дисциплины студент должен:

1) Знать:	- теоретические основы игровой деятельности, особенности использования игровых форм досуга, значение игры в развитии детей, виды и формы современных игровых технологий.
2) Уметь:	- подготовить и проводить игровые формы с различными возрастными критериями населения, применять современную технологию в подготовке и проведении игр и игровых программ. Писать сценарии игр зрелищных игровых программ, воплощать эти программы на практике.
3) Владеть:	- основами написания сценария зрелищных игровых программ - навыками организации и постановки зрелищных игровых программ - культурой мышления,
4) Приобрести опыт деятельности	- Опыт подготовки и проведения зрелищных игровых программ.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (72 часа).