

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Кудинова Анна Васильевна

Министерство культуры Российской Федерации  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

Должность: Заведующая кафедрой арт-бизнеса и рекламы

Дата подписания: 02.07.2021 14:08:58

**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
КУЛЬТУРЫ»**

Уникальный программный ключ:

1366bab9c8f00d7373af5daae090acbec83d7f6

**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:

<p><b>1) Знать:</b></p>	<p>- теоретические основы игровой деятельности, особенности использования игровых форм досуга, значение игры в развитии детей, виды и формы современных игровых технологий.</p>
<p><b>2) Уметь:</b></p>	<p>- 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.</p>
<p><b>3) Владеть:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- основами написания сценария зрелищных игровых программ</li> <li>- навыками организации и постановки зрелищных игровых программ</li> <li>- культурой мышления,</li> </ul>
<p><b>4) Приобрести опыт деятельности</b></p>	<p>- Опыт подготовки и проведения зрелищных игровых программ.</p>

#### **4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

##### **4.1. Структура дисциплины**

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