

Министерство культуры Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»**

Факультет социально-культурной деятельности и туризма

Кафедра социально-культурной деятельности

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой



**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1. Б.24. "Игровые зрелищные технологии в сфере культуры"

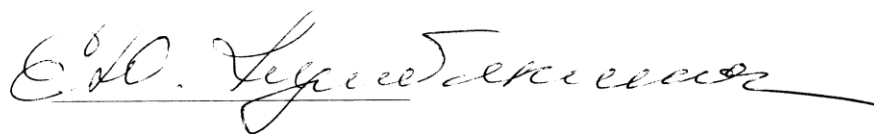
Направление подготовки 51.03.03 – Социально-культурная деятельность

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

Квалификация (степень) выпускника – **бакалавр социально-культурной деятельности**

Форма обучения - **очная, заочная**

Составитель:



**Краснодар
2016**

Цель 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 развернутого 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 ОПОП 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 следующих компетенций:

- 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 (ПК-2)

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. ОБЪЕМ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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