

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

 Марлова С. В.

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

Б1. В.ОД.3 "Игровые зрелищные технологии в сфере культуры"



Направление подготовки 51.03.03 - Социально-культурная деятельность

Профиль подготовки - Менеджмент социально-культурной деятельности,

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

Форма обучения - **очная, заочная**

Составитель:

 
29 августа 2016 г.

**Краснодар
2016**

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 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

Профессиональные(ПК)

- 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) Приобрести опыт деятельности - Опыт подготовки и проведения зрелищных игровых программ.

4. ОБЪЕМ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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