

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Кондратьева Людмила Николаевна

Должность: заведующий кафедрой социально-культурной деятельности

Дата подписания: 28.05.2026 11:45:19

Уникальный программный ключ:

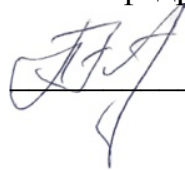
d893877bbd0c08ae6a2f8cf07cc4deaa06473347

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

**Факультет гуманитарного образования
Кафедра социально-культурной деятельности**

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой СКД



Л.Н. Кондратьева

28.05.2026 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Б1.В.ДВ.07.01 Игровые и зрелищные технологии организации досуга

Направление
подготовки
(профиль):

51.03.03 Социально-культурная деятельность
(Управление в креативных индустриях)

Квалификация (степень) выпускника – Бакалавр

Форма обучения – очная, заочная

Год начала подготовки - 2026

**Краснодар
2026**

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины «Игровые и зрелищные технологии организации досуга», которая входит в состав дисциплин части, формируемой участниками образовательных отношений, студентам очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность в 4 семестре.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 декабря 2017 г. приказ № 1179, и основной образовательной программой.

Рецензенты:

Кандидат экономических наук,
доцент кафедры социально-культурной
деятельности ФГБОУ ВО «Краснодарский
государственный институт культуры»

К.Н. Вицелярова

Руководитель театральной студии «Звучащее слово»
МБУК «ГДК» №1 г. Краснодара»

В.С. Шакин

Составитель:

Дмитриева Анна Вячеславовна, к.п.н., доцент кафедры социально-культурной деятельности

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и утверждена на заседании кафедры Социально-культурной деятельности 28 мая 2026 г., протокол № 9.

Рабочая программа учебной дисциплины одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом ФГБОУ ВО «КГИК» 29 мая 2026 года, протокол № 10.

Содержание

1. Цели и задачи освоения дисциплины	4
2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО	4
3. Требования к результатам освоения содержания дисциплины	4
4. Структура и содержание и дисциплины	5
4.1. Структура дисциплины	5
4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы	6
5. Образовательные технологии	17
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации:	18
6.1. Контроль освоения дисциплины	18
6.2. Фонд оценочных средств	18
7. Учебно-методическое и информационно обеспечение дисциплины (модуля)	22
7.1. Основная литература	22
7.2. Дополнительная литература	23
7.3. Периодические издания	24
7.4. Интернет-ресурсы	25
7.5. Методические указания и материалы по видам занятий	25
7.6. Программное обеспечение	26
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)	27
9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины (модуля)	28

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины «Игровые зрелищные технологии организации досуга» – 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 51.03.03 Социально-культурная деятельность, дисциплина «Игровые зрелищные технологии организации досуга» входит в состав дисциплин по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1.

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

Успешное изучение дисциплины базируется на освоении теоретического и практического учебного материала по следующим дисциплинам, формирующим у обучающихся знания, умения и навыки в области социально-культурной деятельности: Проектирование культурно-досуговых программ.

Изучение дисциплины будет способствовать успешному усвоению следующих дисциплин: Проектирование культурно-досуговых программ, Проектирование массовых форм досуга, Основы социокультурной реабилитации, Организация туристского досуга.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С УСТАНОВЛЕННЫМИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ ИНДИКАТОРАМИ ДОСТИЖЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ.

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны:

Компетенция	Индикаторы		
	знает	умеет	владеет
ПК - 1	теоретическ	использоват	навыками

Способен использовать теоретические знания и технологии социально-культурной деятельности для проведения культурно-просветительной работы, организации досуга населения, обеспечения условий для реализации социально культурных инициатив	ие основы игровой деятельности, особенности использования игровых форм досуга, виды и формы современных игровых и зрелищных технологий	ь игровые и зрелищные технологии в организации досуга различных возрастных групп населения	разработки сценария зрелищных и игровых программ, навыками постановки и проведения зрелищных и игровых программ
--	--	--	---

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 часа).

очная форма обучения

№ п/ п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Л	ПЗ	ИЗ	СР	
	4 семестр							
1.	Раздел 1. Игра как основа проведения любого досугового			9	16		20	Дискуссия Задания для конспектирования

	мероприятия							
2.	Раздел 2. Методика проведения игр.			9	20		34	Опрос Проведение игры. Разбор игры. Проверка практического задания Зачет
3.	Итого:			18	36		54	

заочная форма обучения

№ п/ п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Л	ПЗ	ИЗ	СР	
	4 семестр							
1.	Раздел 1. Игра как основа проведения любого досугового мероприятия			3	3		44	Дискуссия Задания для конспектирования

2.	Раздел 2. Методика проведения игр.			3	3		40	Опрос Проведение игры. Разбор игры. Проверка практического задания Зачет
3.	Итого:			6	6		84	

4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы

Очная форма обучения

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая	Объем часов в /з.е.	Формируемые компетенции (по теме)
1	2	3	4
Раздел 1. Игра как основа проведения любого досугового мероприятия			
Тема 1. Введение: Игра как основа проведения любого досугового	<u>Лекция: Введение: Игра как основа проведения любого досугового мероприятия.</u> Роль игры в современных досуговых мероприятиях. Значение массово-игрового действия, как способа организации общения людей. Активизация аудитории через игру – одна из задач современного массового действия.	2	ПК-1

мероприятия			
	Практические занятия (семинары) 1. Роль игры в современных досуговых мероприятиях. 2. Активизация аудитории через игру	2	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов	2	
Тема 2. История происхождения игр	Лекция: <u>Возникновение игры как элемента общечеловеческой культуры.</u> Игра – вид непродуктивной деятельности человека. Труд – основа происхождения игры. Народ – создатель игры. Развитие игрового жанра в 30-е – 50-е годы. Современное состояние игровой работы. Новые требования	2	ПК-1
	Практические занятия (семинары) 1. Возникновение игры как элемента общечеловеческой культуры. 2. Современное состояние игровой работы. Новые требования предъявляемые сегодня к художественному оформлению игры. 3. Труд – основа происхождения игры.	2	
	Самостоятельная работа Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	4	
Тема 3 Значение игр и развлечений в организации отдыха детей и подростков	Лекция: <u>Значение игр и развлечений в организации отдыха детей и подростков</u> Игра – одна из ведущих форм социализации и воспитания детей и юношества. Игра как метод развития общественной и творческой активности, как средство самовыражения. Характеристика	2	ПК-1

	возрастных особенностей. Общие методические требования к организации игр.		
	Практические занятия (семинары) 1.Игра, как средство самовыражения. 2.Характеристика возрастных особенностей. 3. Игра и детский летний отдых	2	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	2	
Тема 4 Психолого-педагогические основы игрового общения	Лекция: <u>Психолого-педагогические основы игрового общения</u> Игра как средство психологической нагрузки. Педагогическое воздействие на человека в игровой ситуации. Игра как сложный вид межличностного общения. Современная игра – мощное средство эмоционального переключения и воспитания. Психология творчества в условиях игры. Взгляды на педагогические возможности игры.	2	ПК-1
	<u>Практическая работа</u> 1. Подобрать основные формы игрового общения . 2.Современная игра. 3.Педагогические возможности игры.	2	
	<u>Самостоятельная работа.</u> Подобрать основные формы игрового общения Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	2	
Тема 5 Классификация игр.	Лекция: <u>Классификация игр.</u> Условность классификаций. Смешанная классификация, принятая в игровой литературе для культурорганизаторов.	2	ПК-1
	<u>Практическая работа</u> Изучить классификацию игр	2	

	<p><u>Самостоятельная работа</u> Выучить классификацию игр Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию</p>	2	
<p>Тема 6 Игры по месту действия, по времени действия, по возрастным группам</p>	<p>Лекция: <u>Игры по месту действия, по времени действия, по возрастным группам</u> Подвижные игры – эстафеты, комические бега, различные салки, спортивные командные состязания. Малоподвижные игры – игры в кругу, состязания с небольшими перемещениями. Спокойные игры, интеллектуальные игры, игры с эстрады, игры ведущего с залом, игры на танцевальных вечерах, музыкальные игры, аттракционы. Игровые площадки. Специфика и современные требования.</p>	2	ПК-1
	<p><u>Практическая работа</u> 1.Подбор подвижных игр. 2.Подбор малоподвижных игр. 3.Подбор спокойных игр.</p>	1	
	<p><u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию.</p>	2	
<p>Тема 7 Народные игры</p>	<p>Лекция: <u>Народные игры – игры фольклорного происхождения.</u> Обрядовые народные игры. Корни обрядовой поэзии и действия находятся в игре. Выражение «народная песня не поётся, а играется». Игры – имитация труда пахаря, пастуха, охотника, рыбака. Добро и зло в игре, на этом конфликт построен. Социальная почва народной игры – мещане и рабочие, солдаты, ремесленники, шуты, скоморохи. Обрядовые игры: календарные игры, игры святочные, новогодние, крещенские, масленичные, веснянки, пасхальные, петровские. Семейно-бытовые – игры семейного торжества: свадебные, именинные, родильные, погребальные и т.д.</p>	2	ПК-1

	<p>Развлекательные игры – уличные и домашние. Уличные – на «Красную горку», Троицкие, Ивана Купала, Петров день и т.д. Гадальные игры, в наше время это просто игры-развлечения. Спортивные народные игры-соревнования в силе, ловкости, быстроте.</p> <p>Народные интеллектуальные игры – самоиспытание, самоутверждение, сообразительность.</p>		
	<p><u>Практическая работа (семинары)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подобрать различные виды народных игр 2. Подобрать различные виды семейно-бытовых игр 3. Подобрать спортивные народные игры 4. Народные интеллектуальные, подобрать. 	1	
	<p><u>Самостоятельная работа</u></p> <p>Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию.</p>	2	
<p>Тема 8 Игры семейно-бытовые, обрядовые, развлекательные</p>	<p><u>Лекция: Разновидности семейно-бытовых, обрядовых и развлекательных игр.</u></p> <p>Обрядовые игры: календарные игры, игры святочные, новогодние, крещенские, масленичные, веснянки, пасхальные, петровские.</p> <p>Семейно-бытовые – игры семейного торжества: свадебные, именинные, родильные, погребальные и т.д.</p> <p>Развлекательные игры – уличные и домашние. Уличные – на «Красную горку», Троицкие, Ивана Купала, Петров день и т.д. Гадальные игры, в наше время это просто игры-развлечения. Спортивные народные игры-соревнования в силе, ловкости, быстроте.</p>	1	ПК-1
	<p><u>Практические занятия (семинары)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подобрать народные интеллектуальные игры – самоиспытание, самоутверждение, сообразительность. 	2	
	<p><u>Самостоятельная работа</u></p> <p>Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию.</p>	2	

<p>Тема 9. Драматургия игры</p>	<p>Лекция: Драматургическая структура игры. Начало – середина – кульминация – финал – итог соревнования. «Сверхзадача» игры. Перевоплощение участников игры в условно-реальных ситуациях, моделирование новых необычных ситуациях.</p>	<p>1</p>	<p>ПК-1</p>
	<p>Практические занятия (семинары) 1. Разбор для драматургии в игре. 2. Найти несколько примеров драматургического построения игры.</p>	<p>2</p>	
	<p>Самостоятельная работа. Изучение лекционного материала</p>	<p>2</p>	
<p>Раздел 2. Методика проведения игр</p>			
<p>Тема 10. Методика проведения игр</p>	<p>Лекция: Организация и методическая подготовка к проведению игр. Условия проведения игр. Основные критерии игры: 1.занимательность; 2.доступность; 3.полезность. Описание игры. Условия игры. Методические и педагогические указания к проведению игр. Проведение игр.</p>	<p>2</p>	<p>ПК-1</p>
	<p><u>Практическая работа (семинары)</u> Проведение игр различной классификации</p>	<p>2</p>	
	<p><u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию.</p>	<p>1</p>	

<p>Тема 11. Ведущий – организатор игрового действия</p>	<p>Лекция: <u>Ведущий – организатор игрового действия.</u> Ведущий особого жанра. Актёрские навыки ведущего. Действие и взаимодействие ведущего с аудиторией в предлагаемых обстоятельствах. Игровое общение с участниками игры и со зрителями. Искусство образного перевоплощения. Костюм и его роль в образе ведущего. Искусство импровизации. Мимика, жест, сценическое движение – важные элементы в образе ведущего.</p>	<p>2</p>	<p>ПК-1</p>
	<p><u>Практическая работа (семинары)</u> Проведение игр.</p>	<p>2</p>	
	<p><u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию</p>	<p>2</p>	
<p>Тема 12. Профессиональные качества ведущего-организатора</p>	<p>Лекция: <u>Профессиональные качества ведущего-организатора.</u> Высокий культурный уровень ведущего-организатора. Общительность, умение сходить с людьми. Эстетически развитый вкус, строгая требовательность к репертуару. Чувство такта, недопустимость ситуаций неловкости. Благожелательность и чуткость ведущего. Чувство юмора, быстрая реакция, хорошая память, умение владеть собой.</p>	<p>2</p>	<p>ПК-1</p>
	<p><u>Практические занятия (семинары)</u> Выбор игр для проведения Проведение игр на выбранную тему</p>	<p>2</p>	
	<p><u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию</p>	<p>2</p>	

<p>Тема13. Специальные умения и навыки ведущего-культуролога</p>	<p>Лекция: <u>Умения и навыки ведущего-культуролога</u> Культуролог – пропагандист и воспитатель. Умение хорошо ориентироваться в вопросах общественной и культурной жизни страны и за рубежом. Эрудиция, включение в свою работу различных видов искусства. Владение традиционным и современным игровым репертуаром. Создание новых интересных игр, трансформировать и преобразовать старые. Знание в области педагогики и психологии, учёт возрастных особенностей аудитории, идти в ногу с современностью.</p>	<p>1</p>	<p>ПК-1</p>
	<p><u>Практические занятия (семинары)</u> Работа над умениями и навыками ведущих Работа над умениями и навыками ведущих</p>	<p>2</p>	
	<p><u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию</p>	<p>2</p>	
<p>Тема 14. Значение реквизита</p>	<p>Лекция: Реквизит и игра. Необходимый минимум. Виды реквизита: приспособленный реквизит, игрушки-реквизит, специальный реквизит, специальный реквизит. Новое в реквизите культуролога; использование слайдов, видео и аудиокассет, эстетика оформления реквизита.</p>	<p>2</p>	<p>ПК-1</p>
	<p><u>Практические занятия (семинары)</u> Подготовка реквизита.</p>	<p>1</p>	
	<p><u>Самостоятельная работа.</u> Изучение лекционного материала</p>	<p>1</p>	
<p>Тема 15. Судейство, награждения, призы</p>	<p>Лекция:<u>Судьи в игре – кто они? Компетентность, объективность, справедливость – требование к судьям в игре.</u> Оригинальность, необычайность, красочность призов</p>	<p>2</p>	<p>ПК-1</p>
	<p><u>Практические занятия (семинары)</u> Подбор призов. Определение критериев судейства и награждения, выбор призов</p>	<p>1</p>	

	<p><u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию</p>	1	
<p>Тема 16. Игровой жанр – традиционный элемент досугового мероприятия</p>	<p>Лекция: <u>Игра и возможность самовыражения.</u> Современные требования, предъявляемые к досуговому мероприятию: интерес, реализация своих устремлений, общение.</p>	1	ПК-1
	<p>Практические занятия (семинары) Игра, её роль в досуговом мероприятии, любительское исполнительство, дружеское общение через игру</p>	1	
	<p><u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию</p>	2	
<p>Тема17. Комплексное применение различных средств воздействия в досуговом мероприятии</p>	<p>Лекция: <u>Средства воздействия в досуговом мероприятии.</u> Современные требования к художнику, к музыкальному оформлению, использование новейших технических средств, лазерная и компьютерная техника и графика. Костюм и грим.</p>	1	ПК-1
	<p>Практические занятия (семинары) Отбор различных средств воздействия досугового мероприятия.</p>	1	
	<p><u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию</p>	1	

<p>Тема 18. Структура современного массового игрового зрелищного мероприятия</p>	<p>Практическое занятие:<u>Структура современного массового мероприятия</u> Роль ведущего – распорядителя. Оркестр и его репертуар. Продолжительность танцевальных отделений. Массовые хороводные танцы, танцевальные конкурсы. Концертные номера, их количество. Антракты, их продолжительность. Игровые антракты. Комнаты отдыха. Атракционы «Играйте с нами». Песенные аукционы, игры.</p>	<p>1</p>	<p>ПК-1</p>
	<p><u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию</p>	<p>3</p>	
<p>Тема 19. Использование игр в современных праздниках и досуговых мероприятиях.</p>	<p>Практические занятия (семинары) <u>Использование игр в современных праздниках и досуговых мероприятиях</u> Календарные праздники. Виды и формы использования игр в этих праздниках. Общегосударственные праздники, детские досуговые мероприятия, игровые конкурсы.</p>	<p>1</p>	<p>ПК-1</p>
	<p><u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию</p>	<p>2</p>	
<p>Тема 20 Календарные праздники, общегосударственные, детские досуговые мероприятия и игровые конкурсы</p>	<p>Лекция:<u>Календарные праздники, общегосударственные, детские досуговые мероприятия и игровые конкурсы.</u> Высокий художественный уровень используемых игр, эстетический вкус, требования к репертуару, профессионализм. Практические занятия (семинары) Подбор игр для различных досуговых праздников и детских мероприятий</p>	<p>1</p>	<p>ПК-1</p>

	Подбор игр для различных досуговых праздников и детских мероприятий		
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	2	
Тема 21 Сюжетно-игровые программы как самостоятельные мероприятия проведения досуга	Лекция: <u>Сюжетно-игровые программы как самостоятельные мероприятия проведения досуга</u> Игра как самостоятельная творческая единица. Объединение игр в игровую программу. Определение и значение сюжетно-игровых программ: занимательность, эмоциональность, красочность.	1	ПК-1
	<u>Практические занятия (семинары)</u> Выбор тем для сюжетно-игровых программ	1	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию Самостоятельная работа: выбор тем для сюжетно-игровых программ	2	
Тема 22 Методика подготовки сюжетно-игровой программы, сценарий, как основа сюжетно-игровой программы	Лекция: <u>Методика подготовки сюжетно-игровой программы.</u> Сценарий и сценарный план программы. Выбор темы. Оригинальный текст. Выбор сюжета. Отрывки из литературных произведений.	1	ПК-1

	<p><u>Практические занятия (семинары)</u> Разработка сюжетно-игровой программы Подбор игр в сюжетно-игровой программе Напряжение развития действия сюжета. Конфликт в сценарии. Подбор материала для сценария, подбор игр для игровой программы</p> <p><u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию</p>	1	
	<p>Самостоятельная работа: выбор тем для сюжетно-игровых программ</p> <p>ВСЕГО: 108 часа</p>	2	

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В процессе изучения дисциплины используются следующие образовательные технологии:

- лекционные занятия: проблемные и интерактивные лекции, лекция-визуализация, лекция-беседа, лекция-дискуссия, лекция - анализ ситуаций;
- практические занятия: тематические семинары, проблемные семинары, «круглые столы», формы «коллективной мыслительной деятельности» и анализа проблемных ситуаций; тестирование, дискуссии.
- самостоятельная работа: обязательная самостоятельная работа студента по заданию преподавателя, выполняемая во внеаудиторное время, индивидуальная самостоятельная работа студента под руководством преподавателя.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

6.1. Контроль освоения дисциплины

Контроль освоения дисциплины производится в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный институт культуры

и искусств». Программой дисциплины в целях проверки прочности усвоения материала предусматривается проведение различных форм контроля.

Текущий контроль успеваемости студентов по дисциплине производится в следующих формах:

устный опрос;

практическая постановка.

дискуссии;

ситуационно-ролевые игры;

тренинги.

Рубежный контроль предусматривает оценку знаний, умений и навыков студентов по пройденному материалу по данной дисциплине на основе текущих оценок, полученных ими на занятиях за все виды работ. В ходе рубежного контроля используются следующие методы оценки знаний:

устные ответы,

письменные работы,

практические работы;

выполнения самостоятельной работы студентов: работа с первоисточниками, реферативная работа.

6.2. Фонд оценочных средств

6.2.1. Контрольные вопросы для проведения текущего контроля:

- 1.Игра как основа проведения любого досугового мероприятия.
- 2.Возникновение игры как элемента общечеловеческой культуры
- 3.Значение игр и развлечений в организации отдыха детей и подростков.
- 4.Психолого-педагогические основы игрового общения.
- 5.Условность классификаций. Смешанная классификация, принятая в игровой литературе .
6. Игры по месту действия, по времени действия, по возрастным группам
7. Игры семейно-бытовые, обрядовые, развлекательные
8. Народные игры – игры фольклорного происхождения

9. Драматургическая структура игры.
10. Организация и методическая подготовка к проведению игр.
11. Ведущий – организатор игрового действия.
12. Ведущий особого жанра. Актёрские навыки ведущего.
13. Действие и взаимодействие ведущего с аудиторией в предлагаемых обстоятельствах. Игровое общение с участниками игры и со зрителями.
14. Искусство образного перевоплощения. Костюм и его роль в образе ведущего.
15. Искусство импровизации.
16. Мимика, жест, сценическое движение – важные элементы в образе ведущего.
17. Реквизит и игра. Необходимый минимум.
18. Виды реквизита: приспособленный реквизит, игрушки-реквизит, специальный реквизит специальный реквизит.
19. Компетентность, объективность, справедливость – требование к судьям в игре.
20. Игровой жанр – традиционный элемент зрелищного досугового мероприятия
21. Комплексное применение различных средств воздействия в досуговом мероприятии
22. Структура современного массового мероприятия
23. Роль ведущего – распорядителя.
24. Оркестр и его репертуар. Продолжительность танцевальных отделений. Массовые хороводные танцы, танцевальные конкурсы.
25. Антракты, их продолжительность. Игровые антракты.
26. Комнаты отдыха. Атракционы «Играйте с нами». Песенные аукционы, игры.
27. Использование игр в современных праздниках и досуговых мероприятиях
28. Календарные праздники. Виды и формы использования игр в этих праздниках. 29. Общегосударственные праздники, детские досуговые мероприятия, игровые конкурсы

30. Календарные праздники, общегосударственные, детские досуговые мероприятия и игровые конкурсы.

31. Сюжетно-игровые программы как самостоятельные мероприятия проведения досуга

32. Игра как самостоятельная творческая единица. Объединение игр в игровую программу.

33. Определение и значение сюжетно-игровых программ: занимательность, эмоциональность, красочность.

34. Методика подготовки сюжетно-игровой программы.

35. Сценарий и сценарный план программы. Выбор темы. Оригинальный текст. Выбор сюжета. Отрывки из литературных произведений.

6.2.2. Тематика контрольных работ

1. Роль игры в современных досуговых мероприятиях.

2. Значение массово-игрового действия, как способа организации общения людей.

3. Активизация аудитории через игру

4. Игра – вид непродуктивной деятельности человека.

5. Труд – основа происхождения игры. Народ – создатель игры.

6. Развитие игрового жанра в 30-е – 50-е годы.

7. Современная игра – одна из ведущих форм социализации и воспитания детей и юношества.

8. Игра как метод развития общественной и творческой активности, как средство самовыражения. Характеристика возрастных особенностей.

9. Общие методические требования к организации игр. Современное состояние игровой работы. Новые требования.

6.2.3. Вопросы к зачету по дисциплине

1. Игра как основа проведения любого досугового мероприятия.

2. Возникновение игры как элемента общечеловеческой культуры

3. Значение игр и развлечений в организации отдыха детей и подростков.

4. Психолого-педагогические основы игрового общения.

5. Условность классификаций. Смешанная классификация, принятая в игровой литературе .
6. Игры по месту действия, по времени действия, по возрастным группам
7. Игры семейно-бытовые, обрядовые, развлекательные
8. Народные игры – игры фольклорного происхождения
9. Драматургическая структура игры.
10. Организация и методическая подготовка к проведению игр.
11. Ведущий – организатор игрового действия.
12. Ведущий особого жанра. Актёрские навыки ведущего.
13. Импровизация. Действие и взаимодействие ведущего с аудиторией в предлагаемых обстоятельствах. Игровое общение с участниками игры и со зрителями.
14. Костюм и его роль в образе ведущего.
15. Мимика, жест, сценическое движение – важные элементы в образе ведущего.
16. Виды реквизита: приспособленный реквизит, игрушки-реквизит, специальный реквизит специальный реквизит.
17. Компетентность, объективность, справедливость – требование к судьям в игре.
18. Игровой жанр – традиционный элемент зрелищного досугового мероприятия
19. Комплексное применение различных средств воздействия в досуговом мероприятии
20. Структура современного массового мероприятия
21. Роль ведущего – распорядителя.
22. Игровые антракты. Антракты, их продолжительность.
23. Использование игр в современных праздниках и досуговых мероприятиях
24. Календарные праздники, общегосударственные, детские досуговые мероприятия и игровые конкурсы.
25. Сюжетно-игровые программы как самостоятельные мероприятия проведения досуга
26. Объединение игр в игровую программу.
27. Определение и значение сюжетно-игровых программ: занимательность, эмоциональность, красочность.
28. Методика подготовки сюжетно-игровой программы.
29. Сценарий и сценарный план программы. Выбор темы. Оригинальный текст. Выбор сюжета. Отрывки из литературных произведений.

Примерная тематика курсовых работ (если предусмотрено).

Не предусмотрены.

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

7.1. Основная литература

1. Опарина, Н. А. Сценарно-режиссерские основы культурно-досуговых программ : теория и методика организации зрелищного досуга : учебник / Н. А. Опарина. – Москва : Владос, 2020. – 249 с. : табл. – (Учебник для вузов (бакалавриат)). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=690335> (дата обращения: 18.06.2026). – Библиогр.: с. 117-123. – ISBN 978-5-00136-127-5. – Текст : электронный.
2. Сальникова, О. Д. Современные технологии образования лиц с ограниченными возможностями здоровья : учебное пособие (курс лекций) / О. Д. Сальникова ; Северо-Кавказский федеральный университет. – Ставрополь : Северо-Кавказский Федеральный Университет, 2022. – 120 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=701881> (дата обращения: 15.06.2026). – Текст : электронный.
3. Подвижные игры во внеклассной работе общеобразовательной школы : учебное пособие : [16+] / В. Ф. Мишенькина, И. А. Рогов, А. А. Гераськин, О. С. Шалаев ; Государственный комитет Российской Федерации по физической культуре и спорту, Сибирский государственный университет физической культуры и спорта. – Омск : Сибирский государственный университет физической культуры и спорта, 2023. – 108 с. : схем., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=274874> (дата обращения: 18.06.2026). – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.
4. Пономарев, В. Д. Игровая культура праздника : теория, технология, профессиональная культура : учебное пособие / В. Д. Пономарев ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. – 177 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696979> (дата обращения: 10.05.2026). – Библиогр.: с. 167-175. – ISBN 978-5-8154-0594-3. – Текст : электронный.

7.2. Дополнительная литература

1. Гостиничное дело : учебное пособие : [16+] / И. Ф. Игнатьева, И. Н. Чурилина, Т. Ю. Анисимов [и др.] ; под ред. И. Ф. Игнатьевой, И. Н.

- Чурилиной ; Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена. – Санкт-Петербург : Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (РГПУ), 2020. – 300 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=692467> (дата обращения: 12.06.2026). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8064-2876-0. – Текст : электронный.
2. Гузик, М. А. Игра как феномен культуры : учебное пособие / М. А. Гузик. – 3-е изд., стер. – Москва : ФЛИНТА, 2022. – 268 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=103489> (дата обращения: 15.06.2026). – ISBN 978-5-9765-1356-3. – Текст : электронный.
 3. Левунина, Е. С. Игры-лабиринты : артикуляционная гимнастика в игровой форме : учебное пособие для логопедической работы с детьми дошкольного возраста : учебное пособие : [16+] / Е. С. Левунина. – Москва : Владос, 2023. – 50 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=721210> (дата обращения: 18.06.2026). – ISBN 978-5-907660-22-9. – Текст : электронный.
 4. Мандель, Б. Р. Интеллектуальная игра и образование: развитие профессионально значимых качеств обучающихся : учебное пособие / Б. Р. Мандель. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2020. – 317 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455028> (дата обращения: 16.06.2026). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-9012-3. – DOI 10.23681/455028. – Текст : электронный.
 5. Технологии активного и интерактивного обучения в современном образовании : учебное пособие для студентов вузов / авт.-сост. С. А. Ермолаева, Т. В. Яковлева ; под ред. С. А. Ермолаевой ; Государственный социально-гуманитарный университет. – Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2022. – 135 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699642> (дата обращения: 20.06.2026). – ISBN 978-5-98492-521-1. – Текст : электронный.

7.3. Интернет-ресурсы

1. Информационный портал для работников учреждений культуры. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://www.cultmanager.ru/> (дата обращения: 10.08.2022).
2. Информационный портал «Культура.РФ» – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://pro.culture.ru/> (дата обращения: 15.08.2022).
3. Официальный сайт Общероссийского профсоюза работников культуры – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://rprk.ru/> (дата обращения: 10.08.2022).

7.4. Методические указания и материалы по видам занятий

Методические указания для подготовки к семинарским занятиям

Студенту рекомендуется следующая схема подготовки к семинарскому занятию:

Проработать конспект лекций;

Прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную по изучаемому разделу;

Ответить на вопросы плана семинарского занятия;

Выполнить домашнее задание;

Проработать тестовые задания и задачи;

При затруднениях сформулировать вопросы к преподавателю.

При подготовке к семинарским занятиям следует руководствоваться указаниями и рекомендациями преподавателя, использовать основную литературу из представленного им списка. Для наиболее глубокого освоения дисциплины рекомендуется изучать литературу, обозначенную как «дополнительная» в представленном списке. При подготовке доклада на семинарское занятие желательно заранее обсудить с преподавателем перечень используемой литературы, за день до семинарского занятия предупредить о необходимых для предоставления материала технических средствах, напечатанный текст доклада предоставить преподавателю.

ТРЕБОВАНИЯ К ОФОРМЛЕНИЮ КОНТРОЛЬНОЙ РАБОТЫ

Контрольная работа состоит из титульного листа, плана, введения, основной части, заключения и списка литературы.

В заключении подытоживается все выше сказанное и даются собственные рекомендации по распространению положительного опыта.

Список литературы составляется по правилам библиографического описания (можно проконсультироваться в любой библиотеке). В ней указываются автор, название книги или статьи, место издания, издательство, год выпуска, количество страниц. Если это статья из журнала или сборника, то приводятся полное название этого издания, все выходные данные и номера страниц, с которых начинается и заканчивается статья. Список строится в алфавитном порядке и нумеруется.

Контрольная предоставляется в печатном и электронном виде (на дискете или компакт – диске в графическом формате). Текст печатается на одной стороне стандартного листа (297x210 мм) через 1,5 интервала, шрифт TimesNewRoman 14 размера. Поля: слева – 3 см., справа – 1 см., сверху и снизу

по 2 см. Все страницы, кроме титульного листа, нумеруются сверху. В плане напротив названий разделов проставляются NN страниц. Каждый раздел начинается с нового листа и его название печатается заглавными буквами. Общий объем – не менее 10 – 15 машинописных страниц. Напечатанная контрольная вместе с диском сдается в отдельном файле и папке.

7.5. Программное обеспечение

Компьютерный сетевой (Интернет) класс с установленными операционной системой MSWindows 10, пакетами MSofficeprof 2007; Astralinux 1.6, P7-Офис, справочно-правовые системы Консультант Плюс, Гарант, выход в сеть Интернет, мультимедийный проектор, экран, мобильный стенд.

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Преподавание дисциплины в вузе обеспечено наличием аудиторий (в том числе оборудованных проекционной техникой) для всех видов занятий.

Действуют компьютерные классы с лицензионным программным обеспечением. Имеются рабочие места с выходом в Интернет для самостоятельной работы.

Все компьютерные классы подключены к локальной сети вуза и имеют выход в интернет, в наличии стационарное мультимедийное и стриминговое оборудование.

Обучающиеся пользуются

- вузовской библиотекой с электронным читальным залом;
- учебниками и учебными пособиями;
- аудио и видео материалами.

Все помещения соответствуют требованиям санитарного и противопожарного надзора.

**9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины
(модуля)
на 20__-20__ уч. год**

В рабочую программу учебной дисциплины вносятся следующие изменения:

_____ ;
_____ ;
_____ ;
_____ ;
_____ ;
_____ ;
_____ ;

Дополнения и изменения к рабочей программе рассмотрены и рекомендованы на заседании кафедры _____

(наименование)

Протокол № _____ от « ____ » _____ 20__ г.

Исполнитель (и):

_____/_____/_____/_____
(должность) (подпись) (Ф.И.О.)
(дата)

_____/_____/_____/_____
(должность) (подпись) (Ф.И.О.)
(дата)

Заведующий кафедрой

_____/_____/_____/_____
(наименование кафедры) (подпись) (Ф.И.О.)
(дата)