

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Факультет культуры и искусств
Кафедра культуроведения и социокультурных проектов

УТВЕРЖДАЮ:
Декан факультета



Т. М. Кожевникова
«05» июля 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине Б1.О.20 Организация зрелищно-игрового досуга

Направление подготовки/специальность: 51.03.03 - Социально-культурная деятельность

Профиль/направленность/специализация: Менеджмент социально-культурной деятельности

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2021

Тамбов, 2022

Автор программы:

Кандидат педагогических наук, доцент Мурзина Ольга Борисовна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03 - Социально-культурная деятельность (уровень бакалавриата) (приказ Министерства образования и науки РФ от «06» декабря 2017 г. № 1179).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры культуроведения и социокультурных проектов «21» июня 2021 г. Протокол № 11

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Факультета культуры и искусств, Протокол от «05» июля 2021 г. № 8.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавра.....	6
3. Объем и содержание дисциплины.....	6
4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства.....	9
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	17
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	19
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	20

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

ОПК-3 Способен соблюдать требования профессиональных стандартов и нормы профессиональной этики

ПК-4 Готов к социально-культурной реабилитации детей, взрослых и пожилых людей, в том числе инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

ПК-7 Способен осознавать и владеть понятийным аппаратом в области теории и технологий социокультурного образования, психологии и педагогики досуговой деятельности

1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

- организационно-управленческий

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сферах: 01 Образование и наука (в сфере дошкольного, начального общего, среднего общего образования, дополнительного образования детей и взрослых), 03 Социальное обслуживание (в сфере социального обеспечения; в сфере удовлетворения культурных потребностей социально незащищенных групп населения посредством приобщения к социально-культурной деятельности)

1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
	ОПК-3 Способен соблюдать требования профессиональных стандартов и нормы профессиональной этики	Соблюдает нормы профессиональной этики при организации игровых и зрелищных программ
	ПК-4 Готов к социально-культурной реабилитации детей, взрослых и пожилых людей, в том числе инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья	Применяет технологию организации, планирования и осуществления социально-защитных и реабилитационных мероприятий в работе с детьми, взрослыми и пожилыми людьми, в том числе с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья
	ПК-7 Способен осознавать и владеть понятийным аппаратом в области теории и технологий социокультурного образования, психологии и педагогики досуговой деятельности	Эффективно реализует развлекательно-игровые технологии социально-культурной деятельности

1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

ОПК-3 Способен соблюдать требования профессиональных стандартов и нормы профессиональной этики

№ п/п	Наименование дисциплин,	Форма обучения
-------	-------------------------	----------------

	определяющих междисциплинарные связи	Очная (семестр)		Заочная (семестр)	
		1	2	1	2
1	Введение в специальность	+		+	
2	История социально-культурной деятельности	+		+	
3	Педагогика досуга	+	+	+	+

ПК-4 Готов к социально-культурной реабилитации детей, взрослых и пожилых людей, в том числе инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения									
		Очная (семестр)					Заочная (семестр)				
		3	4	5	6	8	3	4	5	6	9
1	Преддипломная практика					+					+
2	Современные технологии социально-культурной деятельности	+	+	+			+	+	+		
3	Технологическая (проектно-технологическая) практика			+	+				+	+	

ПК-7 Способен осознавать и владеть понятийным аппаратом в области теории и технологий социокультурного образования, психологии и педагогики досуговой деятельности

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения													
		Очная (семестр)							Заочная (семестр)						
		1	2	3	4	6	7	8	1	2	3	4	7	8	9
1	Методология и методика исследований в социально-культурной деятельности					+	+						+	+	
2	Ознакомительная практика				+							+			
3	Педагогика досуга	+	+						+	+					
4	Педагогическая практика						+						+		
5	Преддипломная практика							+							+
6	Сценарно-режиссерские основы			+	+						+	+			
7	Теория социально-культурной деятельности		+	+						+	+				

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата:

Дисциплина «Организация зрелищно-игрового досуга» относится к обязательной части учебного плана ОП по направлению подготовки 51.03.03 - Социально-культурная деятельность.

Дисциплина «Организация зрелищно-игрового досуга» изучается в 3, 4 семестрах.

3.Объем и содержание дисциплины

3.1.Объем дисциплины: 6 з.е.

Очная: 6 з.е.

Заочная: 6 з.е.

Вид учебной работы	Очная (всего часов)	Заочная (всего часов)
Общая трудоёмкость дисциплины	216	216
Контактная работа	128	38
Лекции (Лекции)	56	16
Практические (Практ. раб.)	72	22
Самостоятельная работа (СР)	52	169
Экзамен	36	9

3.2.Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.						Формы текущего контроля
		Лекции		Практ. раб.		СР		
		О	З	О	З	О	З	
3 семестр								
1	Современное представление о методах и методиках игровой деятельности	10	2	8	4	8	30	Устный опрос
2	Технология игр и игровых программ. методика проведения конкурсов	12	4	20	2	10	30	Реферат
3	Методика организации различных видов игр	10	2	20	4	10	30	Фронтальный и комбинированный опрос
4 семестр								
4	Азартные игры	8	2	8	4	10	28	Заполнение ответов на вопросы теста; Ответы на вопросы собеседования
5	Организация игр в различных досуговых ситуациях	8	4	8	4	8	28	Реферат

6	Деятельность ведущего в организации игровых программ	8	2	8	4	6	23	Тест
---	--	---	---	---	---	---	----	------

Тема 1. Современное представление о методах и методиках игровой деятельности (ОПК-3)

Лекция.

Термин «метод». Игровая методика и ее два направления: описание последовательности действий и специфика руководства действиями.

Создание определенного настроения, игровой атмосферы. Игровой прием как действие, облаченное игровыми характеристиками.

Игровые и «неигровые» предметы и действия.

Методика творческих игр. Природа, значение, формы и задачи творческих игр.

Практическое занятие.

1. Игровая методика и ее направления
2. Создание игровой атмосферы.
3. Игровые и «неигровые» предметы и действия.
4. Методика творческих игр.

Задания для самостоятельной работы.

- 1 Конспектирования материалов;
- 2 Работа со справочной литературой;
- 3 Выполнения практического задания;
- 4 Подготовки к опросу.

Тема 2. Технология игр и игровых программ. методика проведения конкурсов (ПК-4)

Лекция.

Особенности идейно-тематической разработки игровых программ: развитие мотивов игровой деятельности, формулировка темы в игровых программах, ситуативная установка и возрастная зависимость содержания игровых программ.

Методика организации календарных семейно-праздничных обрядовых игр. Игра – зрелище, игроки – актеры, актеры – зрители. «Массовое действо – сценические игры» как зрелищно-игровая форма массового театра. Особенности ее разработки и проведения.

Игровая деятельность по активизации межличностного общения аудитории.

Игра как сценарно-режиссерский ход. Конфликт в игровых программах. Пространство и время. Особенности кульминации в игровой программе («плавающая» и «запланированная» кульминация). Композиция как монтаж игровых элементов (игры – ширмы, игры – связки, игры – рефрены).

Принцип соревновательности и состязательности. Проблемы организаторов конкурсных программ. Конкурсные задания: условия выполнения и критерии. Рекламно-разъяснительная компания. Подготовительный этап: выставки, выступления. Отличительные признаки. Причины популярности. Подготовительные этапы. Общий принцип, лежащий в основе творческого приема классификации конкурсов Образность игровой деятельности. Средства игры (игровые пространства, время, речь, язык, место действия, создание образа персонажа). Игровой реквизит (аксессуары).

Практическое занятие.

- 1 Экспертный анализ готовых игровых программ.
- 2 Разработка игрового блока досугового мероприятия.
- 3 Разработка интеллектуально-познавательной игры и написание сценария игрового сюжета.

Задания для самостоятельной работы.

- 1 Проведение массовой игры по своему замыслу с исполнением роли ведущего.
- 2 Конспектирование игровых элементов для индивидуальной игротеки (100 игр по основным разделам классификации).

- 3 Защита собственного сценария игровой программы со сценографическим решением предлагаемых обстоятельств.

Тема 3. Методика организации различных видов игр (ПК-7)

Лекция.

Методика организации интеллектуально-познавательных игр. Интеллектуально-познавательные игры как одна из самых популярных форм работы с детьми. Особенности интеллектуальных игр. Как придумать игру? Разработка правил и игрового сюжета. Специфика составления вопросов для интеллектуально-познавательной игры. Правила организационного порядка.

Методика организации ситуационно-ролевых игр. Термин «ситуационно-ролевая игра». Различие подходов к определению понятий – ситуационно-психические игры», «хоббитские игры». Общая вводная игры: описание места, времени, предметов игрового взаимодействия. Заданные роли. Правила игры, правила – предписания. Соревновательность. Процесс написания игры. Работа с игроками.

Методика коррекционно-развлекательных игр. Коррекционно-развивающие игры. Психологическая игровая коррекция. Игротерапия С.А. Шмакова, Н.Я. Безбородова. Развитие и коррекция психики ребенка тренингами, специальными занятиями, упражнениями, игровыми моделями. Рукоигры, куклотерапия, терапия и коррекционные методики современной досуговой практики.

Методика деловых игр. Возникновение в США в 1957 году деловых игр. Практика «военных маневров» в России с XVII в. Игровая система имитационной модели. Проблема определения. Активные методы обучения. Деловая игра в подготовке специалиста социально-культурной деятельности.

Практическое занятие.

- 1 Методика организации интеллектуально-познавательных игр.
- 2 Методика организации ситуационно-ролевых игр.
- 3 Методика коррекционно-развлекательных игр.
- 4 Методика деловых игр.

Задания для самостоятельной работы.

- 1 Конспектирования материалов;
- 2 Работы со справочной литературой.

Тема 4. Азартные игры (ПК-4)

Лекция.

Происхождение и эволюция азартных игр. Игры отрицательного статуса. Развивающие игры. Разновидности азартной игры. Коммерческие и престижные. Из истории азартных игр. Первый закон об играх (Рим в III веке до н.э.).

Игра – главный компонент игорного бизнеса. Разновидности игр, популярных в казино.

Практическое занятие.

1. Становление и развитие азартных игр
2. Разновидности азартной игры.
3. Структура игорного бизнеса
4. Преодоление игровой зависимости.

Задания для самостоятельной работы.

Разработка сценария и постановочного плана игровой программы (тема на выбор)

Тема 5. Организация игр в различных досуговых ситуациях (ОПК-3)

Лекция.

Классификация игр по месту и времени проведения. Игры и развлечения на природе; спортивной площадке, а также в помещениях.

Игры краткосрочные, долгосрочные, игры – минутки.

Зимние и летние игры.

Средства создания среды игрового мероприятия: природный ландшафт, технические средства, оформление мероприятия.

Особенности организации дискотечных программ. Формы проведения дискотек.

Особенности построения дискотечных программ: тематический блок, танцевальный блок. Игры на знакомство.

Игровая культура в системе современных СМИ.

Отечественная точка зрения (теории и практики телевидения).

Основные функции ТВ, коммуникатора.

Степень влияния телеигр на национальную культуру.

Практическое занятие.

- 1 Классификация игр по месту и времени проведения.
- 2 Средства создания среды игрового мероприятия
- 3 Особенности построения дискотечных программ: тематический блок, танцевальный блок.
- 4 Игровая культура в системе современных СМИ.

Задания для самостоятельной работы.

Конспектирование материалов; работа со справочной литературой; подготовка к тестированию.

Тема 6. Деятельность ведущего в организации игровых программ (ПК-7)

Лекция.

Понятие «профессиональная грамотность» шоу-менов, диск-жокеев и т.п. Импровизация как одно из основных качеств ведущего. Ведущий как психолог. Обратная связь и ее роль в формировании программы.

Текстовая импровизация. Ведущий – режиссер «в кадре». Речь ведущего и успех программы. Четкая дикция и достаточно сильный голос. Реакция на реплики и свободная импровизация игровым материалом. Общение со всей аудиторией.

Практическое занятие.

- 1 Понятие «профессиональная грамотность» шоу-менов, диск-жокеев и т.п.
- 2 Импровизация в структуре деятельности ведущего
- 3 Общение со всей аудиторией.

Задания для самостоятельной работы.

Разработка постановочного плана игровой программы для детей и подростков.

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

3 семестр

- текущий контроль – 50 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов
- ответ на экзамене: не более 30 баллов

Распределение баллов по заданиям:

№ те мы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мах. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки

1.	Современное представление о методах и методиках игровой деятельности	Устный опрос(контрольный срез)	10	<p>5 балла – студент умеет сопоставить полученную при подготовке к практическому занятию информацию, сравнивать разные точки зрения на анализируемую проблему, уметь четко формулировать свои вопросы и отвечать на задаваемые ему вопросы, вести дискуссию с использованием терминологии современной социологии образования</p> <p>3 балла - студент умеет применять полученную при подготовке к практическому занятию информацию, отвечать на большинство вопросов, вести дискуссию с использованием терминологии современной социологии образования.</p> <p>2 балл – студент владеет теоретическим материалом по теме практического занятия, иногда затрудняется при ответе на вопросы, не умеет сформулировать свою точку зрения на обсуждаемую проблему</p> <p>Если студент не владеет проблематикой практического занятия, не может отвечать на вопросы, зачитывает ответ по напечатанному тексту – ответ баллами не оценивается</p>
2.	Технология игр и игровых программ. методика проведения конкурсов	Реферат(контрольный срез)	10	<p>5 баллов – студент грамотно выстраивает логику своего доклада, раскрывает тему исследования, опираясь на результаты теоретических и эмпирических исследований современных теории и методики социально-культурной деятельности за последние 3-5 лет, демонстрирует оригинальные находки в решении проблемы, намечены перспективы исследования, продемонстрированы хорошие ораторские способности, выступление сопровождается презентацией полученных результатов. Грамотные ответы на дополнительные вопросы</p> <p>4 балла - студент грамотно выстраивает логику своего доклада, раскрывает тему исследования, опираясь на результаты теоретических или эмпирических исследований современных теории и методики организации социально-культурной деятельности последних 5 лет, демонстрирует отдельные оригинальные находки в решении проблемы, перспективы исследования намечены отдельными штрихами, продемонстрированы хорошие ораторские способности, выступление сопровождается презентацией полученных результатов. Даны грамотные ответы на отдельные дополнительные вопросы</p> <p>3 балла - логика выступления в отдельных местах нарушается, тема исследования раскрывается, опираясь на результаты теоретических исследований современных теории и методики социально-культурной деятельности за последние 10 лет, отсутствуют оригинальные находки в решении проблемы, перспективы исследования намечены пунктирно, продемонстрированы средние ораторские способности, выступление сопровождается презентацией полученных результатов, ответы на вопросы требуют уточнения.</p> <p>2 балла – представленные результаты в массе своей не новы, ответ представляет собой простое зачитывание текста, отдельные ответы на дополнительные вопросы требуют уточнения</p> <p>1 балл - представленные результаты в массе своей не новы, ответ представляет собой простое зачитывание текста, студент не может дать ответы на дополнительные вопросы</p>

3.	Методика организации различных видов игр	Фронтальный и комбинированный опрос	50	<p>5 балла – студент умеет сопоставить полученную при подготовке к практическому занятию информацию, сравнивать разные точки зрения на анализируемую проблему, уметь четко формулировать свои вопросы и отвечать на задаваемые ему вопросы, вести дискуссию с использованием терминологии современной социологии образования</p> <p>3 балла - студент умеет применять полученную при подготовке к практическому занятию информацию, отвечать на большинство вопросов, вести дискуссию с использованием терминологии современной социологии образования.</p> <p>2 балл – студент владеет теоретическим материалом по теме практического занятия, иногда затрудняется при ответе на вопросы, не умеет сформулировать свою точку зрения на обсуждаемую проблему</p> <p>Если студент не владеет проблематикой практического занятия, не может отвечать на вопросы, зачитывает ответ по напечатанному тексту – ответ баллами не оценивается.</p>
4.	Премияльные баллы		20	<p>Дополнительные премиальные баллы могут быть начислены за результативное участие в проектах, конференциях и другие формы активности в процессе изучения дисциплины с указанием баллов за каждый вид активности</p> <ul style="list-style-type: none"> - постоянная активность во время практических занятий – 10 баллов; - полностью подготовленная к публикации статья по тематике в рамках дисциплины – 10 баллов; - участие с докладом во всероссийской олимпиаде (конференции) по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - участие в выставке по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - публикация статьи по тематике изучаемой дисциплины в сборнике студенческих работ / материалах всероссийской конференции / журнале РИНЦ – 10 / 15 / 20
5.	Ответ на экзамене		30	<p>10-17 баллов – студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «удовлетворительно»</p> <p>18-24 баллов – студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «хорошо»,</p> <p>25-30 баллов – студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «отлично».</p>
6.	Индивидуальные задания, с помощью которых можно набрать дополнительные баллы		20	
7.	Итого за семестр		100	

4 семестр

- текущий контроль – 50 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премиальные баллы – 10 баллов
- ответ на экзамене: не более 30 баллов

Распределение баллов по заданиям:

№ темы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мак. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
--------	------------------------------------	---------------------------------	--------------------	--------------------------------------

1.	Азартные игры	Заполнение ответов на вопросы теста(контрольный срез)	10	<p>5-3 балла – студент правильно отвечает на 75-100% вопросов в тесте</p> <p>2 балла – студент правильно отвечает на 50-74% вопросов в тесте</p> <p>1 балл – студент правильно отвечает на 25-50% вопросов в тесте.</p> <p>Менее 25% правильных ответов баллов не дает</p>
		Ответы на вопросы собеседования	30	<p>5 балла – студент умеет сопоставить полученную при подготовке к практическому занятию информацию, сравнивать разные точки зрения на анализируемую проблему, уметь четко формулировать свои вопросы и отвечать на задаваемые ему вопросы, вести дискуссию с использованием терминологии современной социологии образования</p> <p>3 балла - студент умеет применять полученную при подготовке к практическому занятию информацию, отвечать на большинство вопросов, вести дискуссию с использованием терминологии современной социологии образования.</p> <p>2 балл – студент владеет теоретическим материалом по теме практического занятия, иногда затрудняется при ответе на вопросы, не умеет сформулировать свою точку зрения на обсуждаемую проблему</p> <p>Если студент не владеет проблематикой практического занятия, не может отвечать на вопросы, зачитывает ответ по напечатанному тексту – ответ баллами не оценивается</p>

2.	Организация игр в различных досуговых ситуациях	Реферат	20	<p>5 баллов – студент грамотно выстраивает логику своего доклада, раскрывает тему исследования, опираясь на результаты теоретических и эмпирических исследований современных теории и методики социально-культурной деятельности за последние 3-5 лет, демонстрирует оригинальные находки в решении проблемы, намечены перспективы исследования, продемонстрированы хорошие ораторские способности, выступление сопровождается презентацией полученных результатов. Грамотные ответы на дополнительные вопросы</p> <p>4 балла - студент грамотно выстраивает логику своего доклада, раскрывает тему исследования, опираясь на результаты теоретических или эмпирических исследований современных теории и методики организации социально-культурной деятельности последних 5 лет, демонстрирует отдельные оригинальные находки в решении проблемы, перспективы исследования намечены отдельными штрихами, продемонстрированы хорошие ораторские способности, выступление сопровождается презентацией полученных результатов. Даны грамотные ответы на отдельные дополнительные вопросы</p> <p>3 балла - логика выступления в отдельных местах нарушается, тема исследования раскрывается, опираясь на результаты теоретических исследований современных теории и методики социально-культурной деятельности за последние 10 лет, отсутствуют оригинальные находки в решении проблемы, перспективы исследования намечены пунктирно, продемонстрированы средние ораторские способности, выступление сопровождается презентацией полученных результатов, ответы на вопросы требуют уточнения.</p> <p>2 балла – представленные результаты в массе своей не новы, ответ представляет собой простое зачитывание текста, отдельные ответы на дополнительные вопросы требуют уточнения</p> <p>1 балл - представленные результаты в массе своей не новы, ответ представляет собой простое зачитывание текста, студент не может дать ответы на дополнительные вопросы.</p>
3.	Деятельность ведущего в организации игровых программ	Тест(контрольный срез)	10	<p>5-3 балла – студент правильно отвечает на 75-100% вопросов в тесте</p> <p>2 балла – студент правильно отвечает на 50-74% вопросов в тесте</p> <p>1 балл – студент правильно отвечает на 25-50% вопросов в тесте.</p> <p>Менее 25% правильных ответов баллов не дает</p>
4.	Премиальные баллы		10	<p>Дополнительные премиальные баллы могут быть начислены за результативное участие в проектах, конференциях и другие формы активности в процессе изучения дисциплины с указанием баллов за каждый вид активности</p> <ul style="list-style-type: none"> - постоянная активность во время практических занятий – 10 баллов; - полностью подготовленная к публикации статья по тематике в рамках дисциплины – 10 баллов
5.	Ответ на экзамене		30	<p>10-17 баллов – студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «удовлетворительно»</p> <p>18-24 баллов – студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «хорошо»,</p> <p>25-30 баллов – студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «отлично».</p>
6.	Итого за семестр		100	

Итоговая оценка по экзамену выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
85 - 100 баллов	Отлично
70 - 84 баллов	Хорошо
50 - 69 баллов	Удовлетворительно
Менее 50	Неудовлетворительно

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Заполнение ответов на вопросы теста

Тема 4. Азартные игры

1. Как в народе называли скоморохов?

- А) гудошники
- Б) смешило
- В) чтецы
- Г) гусяры

2. После победы _____ и его войско триумфально шествовали в полном боевом облачении по Пскову. Парад сопровождал праздничный перезвон колоколов.

- А) Князь Игорь
- Б) Дмитрий Донской
- В) Александр Невский
- Г) Князь Олег Вещий

3. Первые упоминания кулачного боя находим еще у летописца Нестора, в каком это было веке?

- А) 10 в.
- Б) 11 в.
- В) 12 в.
- Г) 13 в.

4. Кулачные бои, были превосходным зрелищем, которому большинство современных боксерских поединков в подметки не годится, это еще была своеобразная школа для русского воина, особенно молодого. Как их называли?

- А) «кулачная бойка»
- Б) «бойовище»,
- В) «навкулачки»,
- Г) все перечисленное верно

5. На Красную горку в «хождение под песню» вовлекались все без исключения: девушки и парни, мужчины и женщины, дети и старики. С утра и до позднего вечера проигрывались фольклорные песенные сюжеты, сколько их дошло до нашего времени?

- А) 23
- Б) 17
- В) 38
- Г) более 50

Ответы на вопросы собеседования

Тема 4. Азартные игры

- 1 История игр
- 2 Становление и развитие азартных игр
- 3 Разновидности азартной игры.
- 4 Структура игорного бизнеса
- 5 Преодоление игровой зависимости.

Реферат

Тема 2. Технология игр и игровых программ. методика проведения конкурсов

- 1 Особенности идейно-тематической разработки игровых программ
- 2 Методика организации календарных семейно-праздничных обрядовых игр.
- 3 Игровая деятельность по активизации межличностного общения аудитории.
- 4 Игра как сценарно-режиссерский ход.

Тема 5. Организация игр в различных досуговых ситуациях

- 1 Экспертный анализ готовых игровых программ.
- 2 Разработка игрового блока досугового мероприятия.
- 3 Разработка интеллектуально-познавательной игры и написание сценария игрового сюжета.
- 4 Проведение массовой игры по своему замыслу с исполнением роли ведущего.
- 5 Конспектирование игровых элементов для индивидуальной игротеки (100 игр по основным разделам классификации).
- 6 Защита собственного сценария игровой программы со сценическим решением предлагаемых обстоятельств.

Тест

Тема 6. Деятельность ведущего в организации игровых программ

1. Какой из методов не применяется к организации рекреационно-оздоровительной деятельности?
 1. метод вовлечения в рекреационно-оздоровительное занятие;
 2. метод замены или вытеснения малоценных занятий
 3. метод примера
 4. метод обсуждения
2. Какой метод является универсальным в системе рекреационно-оздоровительной деятельности?
 1. Игра
 2. Учение
 3. Общение
 4. Деятельность
3. Какого содержательного класса мероприятий нет в сфере рекреации?
 1. повседневный отдых
 2. еженедельный отдых
 3. вечерний отдых
 4. праздничный отдых
4. Какая из задач не характерна для рекреационно-оздоровительной деятельности?
 1. профессиональное развитие
 2. восстановление растроченных сил
 3. привнесение удовольствия и наслаждения
 4. пропаганды здорового образа жизни;
5. Праздник Это:
 - 1) торжественная форма ознаменования различных событий общественной жизни,

- 2) Веселое время проведение
- 3) день, свободный от трудов
- 4) обрядовый фольклор, связанный с годовым циклом праздников земледельческого календаря

Устный опрос

Тема 1. Современное представление о методах и методиках игровой деятельности

- 1 Термин «метод».
- 2 Игровая методика и ее направления
- 3 Создание игровой атмосферы.
- 4 Игровые и «неигровые» предметы и действия.
- 5 Методика творческих игр.

Фронтальный и комбинированный опрос

Тема 3. Методика организации различных видов игр

- 1 Как придумать игру?
- 2 Разработка правил и игрового сюжета.
- 3 Специфика составления вопросов для интеллектуально-познавательной игры.
- 4 Правила организационного порядка.
- 5 Методика организации интеллектуально-познавательных игр.
- 6 Методика организации ситуационно-ролевых игр.
- 7 Методика коррекционно-развлекательных игр.
- 8 Методика деловых игр.

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме экзамена

Типовые вопросы экзамена (ОПК-3, ПК-4, ПК-7)

1. Понятие «профессиональная грамотность» шоу-менов, диск-жокеев и т.п.
2. Импровизация в структуре деятельности ведущего
3. Общение со всей аудиторией.

Типовые задания для экзамена (ОПК-3, ПК-4, ПК-7)

- разработка сценария и постановочного плана игровой программы;
- написания реферата (аналитического обзора);
- написания эссе;
- конспектирования материалов;
- работы со справочной литературой;
- подготовки медиапрезентации;
- выполнения практического задания;
- подготовки к опросу, коллоквиуму, тестированию;
- выполнению контрольной работы

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
	ОПК-3	Отлично соблюдает нормы профессиональной этики при организации игровых и зрелищных программ

«отлично» (85 - 100 баллов)	ПК-4	Профессионально разбирается в сущности и специфике учебно-воспитательного процесса социально-культурной деятельности, творчески использует инновационные педагогические технологии..
	ПК-7	Отлично реализует развлекательно-игровые технологии социально-культурной деятельности
«хорошо» (70 - 84 баллов)	ОПК-3	Хорошо соблюдает нормы профессиональной этики при организации игровых и зрелищных программ
	ПК-4	Хорошо разбирается в сущности и специфике учебно-воспитательного процесса социально-культурной деятельности, способен использовать педагогические технологии развития социально-культурной активности. Способен к разработке и реализации компонентов целостного учебно-воспитательного процесса социально-культурной деятельности.
	ПК-7	Хорошо реализует развлекательно-игровые технологии социально-культурной деятельности
«удовлетворительно» (50 - 69 баллов)	ОПК-3	Удовлетворительно соблюдает нормы профессиональной этики при организации игровых и зрелищных программ
	ПК-4	Слабо разбирается в сущности и специфике учебно-воспитательного процесса социально-культурной деятельности, на низком уровне реализует педагогические технологии социально-культурной деятельности.
	ПК-7	Удовлетворительно реализует развлекательно-игровые технологии социально-культурной деятельности
«неудовлетворительно» (менее 50 баллов)	ОПК-3	Неудовлетворительно соблюдает нормы профессиональной этики при организации игровых и зрелищных программ
	ПК-4	Не разбирается в сущности и специфике учебно-воспитательного процесса социально-культурной деятельности.
	ПК-7	Неудовлетворительно реализует развлекательно-игровые технологии социально-культурной деятельности

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся:

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы;
- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.
- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в системе MOODLe презентации, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);
- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);
- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);
- создавать конспекты (развернутые тезисы).

5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке:

- правильность ответа по содержанию;
- полнота и глубина ответа;
- сознательность ответа;
- логика изложения материала;
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;
- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;
- использование дополнительного материала;
- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели, ссылки на ресурсы, соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам, последовательность и логичность презентуемого материала;
- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соответствие графики и анимации, звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальность оформления, эстетика, использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;
- личностные качества: ораторские способности, соблюдение регламента, эмоциональность, умение ответить на вопросы, систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы;
- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения, эффективность применения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач своей профессиональной или учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Основная литература:

1. Социально-культурная деятельность: теория, технологии, практика : коллективная монография, Ч.1. - Челябинск: [б.и.], 2006. - 280 с.
2. Сущенко, Л. А. Режиссерские технологии детско-юношеских культурно-досуговых программ : учебно-методическое пособие для обучающихся по направлению подготовки 51.03.03 «социально-культурная деятельность», профиль «менеджер детско-юношеского досуга», квалификация (степень) выпускника «бакалавр». - Весь срок охраны авторского права; Режиссерские технологии детско-юношеских культурно-досуговых прог. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2018. - 95 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/93519.html>
3. Исаева И. Ю. Досуговая педагогика : учебное пособие. - 2-е изд., стер.. - Москва: Флинта, 2016. - 197 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=54554>
4. Бочарова Н. И., Тихонова О. Г. Педагогика досуга. Организация досуга детей в семье : Учебное пособие для вузов. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 218 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/454288>
5. Савенков А. И., Акимова Ю. А., Ганичева А. Н., Карпова С. И., Ключко О. И., Козырева Н. А., Литвинова С. Н., Осипенко Л. Е., Поставнев В. М., Поставнева И. В., Савенкова Т. Д., Смирнова П. В., Цапина О. В., Цицулина А. В. Теоретические и методические основы организации игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста : Учебник Для СПО. - Москва: Юрайт, 2020. - 339 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/447961>
6. Рыбалова Т. В. Развлекательно-досуговая деятельность : учебное пособие. - Тюмень: Тюменский государственный университет, 2015. - 127 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573709>
7. Фоменко, Н. К. Технологии ведения культурно-досуговых программ. Часть 1. Конференс и конференсье : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 51.03.03 «социально-культурная деятельность», профиль «постановка и продюсирование культурно-досуговых программ». - Весь срок охраны авторского права; Технологии ведения культурно-досуговых программ. Часть 1. Конфера. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016. - 167 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/66370.html>

8. Загорская, Л. М., Назаркина, В. А. Альтернативные культурно-досуговые технологии : монография. - 2025-02-05; Альтернативные культурно-досуговые технологии. - Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2017. - 152 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/91178.html>
9. Гречкина, Ж. В., Малявина, Г. И., Сорокина, А. Ю., Срыбная, П. И., Пикалов, Д. В. Досуговедение : учебное пособие (курс лекций). - Весь срок охраны авторского права; Досуговедение. - Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2018. - 222 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/92684.html>
10. Куприянов Б. В., Миновская О. В., Ручко Л. С. Методика организации досуговых мероприятий. Ролевая игра : Практическое пособие Для СПО. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 215 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/452514>
11. Каменец А. В., Урмина И. А., Заярская Г. В. Основы культурно-досуговой деятельности : Учебник для вузов. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 185 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/452814>

6.2 Дополнительная литература:

1. Народная художественная культура: основные понятия и концептуальные аспекты : учеб. пособ. для студ., обуч. по спец. 071401 -Социально-культурная деятельность: в 2 ч., Ч.1. - Тамбов: Изд-во ТГУ, 2010. - 165 с.
2. Ануфриева Н.И., Зинченко Е.О., Каменец А.В., Чумоватов Д.Ю., Щербакова А.И. Социокультурная деятельность в сфере досуга : учеб. пособие. - Москва: Изд-во РГСУ, 2016. - 193 с.
3. Белинская О.Н. Развитие социального творчества студенческой молодежи в сфере досуга на основе проектных технологий : автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук:(13.00.05). - Тамбов, 2009. - 24 с.
4. Гуляева Л. Б. Педагогические условия развития игровой деятельности у детей младшего дошкольного возраста : студенческая научная работа. - Коломна: б.и., 2019. - 54 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=594216>
5. Л., Лэндрет, Эдлинг, Харрис, Л., Лэндрет, Дж., Гловер Новые направления в игровой терапии. Проблемы, процесс и особые популяции. - 2022-09-26; Новые направления в игровой терапии. Проблемы, процесс и особые популяции. - Москва: Когито-Центр, 2007. - 479 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/3857.html>
6. Зацепина М. Б., Антонова Т. В. Праздники и развлечения в детском саду. Методическое пособие для педагогов и музыкальных руководителей : методическое пособие. - Москва: Мозаика-Синтез, 2006. - 137 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=211873>
7. Анри-Сафье Э., Белобровцева И. З., Богомолов Н. А., Дитриев О. Н., Головин В. В. Русская развлекательная культура Серебряного века. 1908–1918 : монография. - Москва: Издательский дом Высшей школы экономики, 2017. - 465 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=471779>

6.3 Иные источники:

1. Античный театр - <https://anti4teatr.ucoz.ru/>
2. «Социологические исследования» - www.socis.isras.ru

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещения для самостоятельной работы укомплектованы компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

Microsoft Office Профессиональный плюс 2007

Microsoft Windows 10

Adobe Reader XI (11.0.08) - Russian Adobe Systems Incorporated 10.11.2014 187,00 MB 11.0.08

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса - Стандартный Russian Edition. 1500-2499 Node 1 year Educational Renewal Licence

7-Zip 9.20

Операционная система Microsoft Windows 10

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. IPR BOOKS: электронно-библиотечная система. – URL: <http://www.iprbookshop.ru>

Электронная информационно-образовательная среда

https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.