

Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине

ИГРОВЫЕ ПРОГРАММЫ

Код, направление подготовки	51.03.02
Направленность (профиль)	Народная художественная культура
Форма обучения	Очная
Кафедра-разработчик	Режиссуры
Выпускающая кафедра	Режиссуры

Типовые задания для контрольной работы

Контрольная работа включает в себя сценарий игровой программы и постановочный план по этому сценарию.

Типовые вопросы и задания к экзамену

Задание для показателя оценивания дескриптора «Знает»	Вид задания
<ul style="list-style-type: none">• Понятие «игра». Взаимосвязь игры и досуга.• Социально – исторические основы происхождения игры как средства познания окружающего мира, трудового воспитания и социального развития человека.• Идеалистическая и материалистическая точки зрения о происхождении игры и её социальной значимости.• Современные формы игрового общения, причины её популярности.• Сущность игрового общения.• Характеристика игры как феномена досуговой деятельности.• Функции игры.• Роль игры как средства эмоционального воздействия на духовную жизнь человека и общества.• Игра как метод просвещения, воспитания и гармонического развития личности.• Игровые принципы.• Виды игр, характерные особенности.• Устные игры.• Интеллектуальные игры.• Настольные игры.• Подвижные игры.• Русские народные игры как элемент фольклорной культуры.• Игры – танцы.• Игры с эстрады.• Основные задачи организатора игрового общения, личностные качества: профессиональные качества, культура речи, актерское мастерство, пластика, личная активность, чувство юмора и др.• Импровизация. Имидж.• Выход на аудиторию.• Виды приглашений к игре.• Организация конфликтной ситуации.• Методика проведения игры.• Методы активизации игрового общения.• Драматургия игрового общения.• Основы досуговой драматургии.• Выбор темы, определение аудитории, формулировка целей.• Сценарно-режиссёрский ход игровых программ.• Конфликт в игровом жанре.• Композиционное построение игрового репертуара.• Музыкальное оформление, элементы художественного оформления, реквизит игрового действия.• Совокупность методов.• Изучение досуговых интересов аудитории.	Теоретический

<ul style="list-style-type: none"> • Подбор игрового материала. • Композиционное построение программы. • Оснащение игровой программы. • Репетиционная работа. Реклама. • Разработка постановочного плана. Его защита. • Специфика подготовки и проведения. • Репетиционная деятельность. Анализ итогов. • Выразительные средства в режиссуре конкурсно-игровых программ. 	
--	--

Задание для показателя оценивания дескриптора «Умеет»	Вид задания
<p>Определить тематику игровой программы для реализации ее на показе.</p> <p>Определить принципы, на которых основаны предложенные классификации.</p> <p>Разработать образ ведущего игровой программы</p> <p>Составить план игровой программы</p> <p>Разработка постановочного плана игровой программы.</p>	Теоретико-практическое

Задание для показателя оценивания дескриптора «Владеет»	Вид задания
<p>Написание сценария игровой программы</p> <p>Реализация сценария игровой программы</p> <p>Подготовка и трансляция показа.</p> <p>Показ – это особый классический метод входного контроля, текущего контроля, промежуточной аттестации, части итоговой аттестации используемый в системе среднего и высшего образования в области творческих специальностей (культура и искусство). Показ представляет собой специально организованный творческий процесс представления студентами сформированной совокупности специальных компетенций, знаний, умений и навыков, способностей и личностных качеств, которые студент обязан продемонстрировать после завершения образовательной программы или ее части в виде публичного представления. Показ организуется преподавателем ведущим дисциплину (раздел дисциплины) в форме: закрытого показа на который приглашаются только преподаватели кафедры; открытого показа на который приглашаются все желающие; предъявления – показа выполненной практической работы.</p>	Практическое