

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 18.06.2024 07:39:06
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине

**Игровые программы,
6 семестр**

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

| Проверяемая компетенция | Задание | Варианты ответов | Тип сложности вопроса | Кол-во баллов за правильный ответ |
|---|--|---|-----------------------|-----------------------------------|
| ПК-3.2: Осуществляет на основе личного творческого опыта, разработку и внедрение режиссерского замысла при работе с любительским театральным коллективом. ПК-4.1: Осуществляет планирование массовых досуговых мероприятий. ПК-4.2: Разрабатывает сценарии досуговых мероприятий, в том числе конкурсов, олимпиад, выставок. | 1. Форма проведения человеком свободного времени, которая, как правило, не направлена на достижение какого-либо практического результата, представляет собой коллективное или индивидуальное развлечение, регламентируется правилами, опирается на народные или групповые традиции, благодаря, которым и реализуется легко и с удовольствием | 1. Игра 2. Обучение 3. Труд 4. Репетиция | Низкий уровень | 2 |
| ПК-4.3: Осуществляет проведение досуговых мероприятий. | 2.Свободное время, когда вы не заняты работой или важными делами. | 1. Игра 2. Досуг 3. Труд 4. Обучение | Низкий уровень | 2 |
| ПК-4.3: Осуществляет проведение досуговых мероприятий. | 3. Драматургизированные формы состязаний или конкурсов, направленные на содержательный или активный отдых с использованием театральных выразительных средств (костюм, декорация, звук, свет и пр.) | 1. Досуг 2. Развлечение 3. Конкурсно-игровая программа 4. Игра | Низкий уровень | 2 |
| ПК-4.4: Анализирует организацию | 4.Создание художественного произведения (стихов, музыки и т.п.) в момент исполнения, без предварительной подготовки называется | импровизация | Низкий уровень | 2 |

| | | | | |
|---|---|---|-----------------|---|
| досуговой деятельности, подготовки и проведения массовых мероприятий. | 5.Поэтапное соревнование в каком-либо виде деятельности двух или более участников. По содержанию – сложный сплав традиционных викторин, эстрадных выступлений, бытовых, спортивных и художественных состязаний. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Развлечение 2. Конкурсная программа 3. Театрализованная программа | Низкий уровень | 2 |
| | 6.Распределите игровые программы по категориям: <ol style="list-style-type: none"> 1. Сюжетно-ролевые игры 2. Интеллектуально-познавательные 3. Азартно-коммерческие | <ol style="list-style-type: none"> 1. Форт Боярд 2. Импровизация 3. Своя игра 4. Звезда под прикрытием 5. Что? Где? Когда? 6. Умники и умницы 7. Южное Бутово 8. Сто к одному 9. Как стать миллионером | Средний уровень | 5 |
| | 7.Кодекс ведущего во время проведения игровой программы включает в себя следующие умения: | <ol style="list-style-type: none"> 1. управлять вниманием зрителя 2. взаимодействовать со зрителем 3. не поддаваться настроению зрителя 4. не спорить со зрителем 5. справляться со своей задачей | Средний уровень | 5 |
| | 8. Какие задания могут быть в конкурсno-игровых программах: | <ol style="list-style-type: none"> 1. на скорость (Кто быстрее) 2. на количество (Кто больше) 3. на силу (Кто сильнее) 4. на качество (Кто правильнее выполнит) 5. на результат (Кто даст правильный ответ) 6. на оригинальность (Кто неожиданней и парадоксальней) | Средний уровень | 5 |
| | 9.Принципы оценивания (судейства) конкурсno-игровых программ: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Наглядность 2. Объективность 3. Простота судейства | Средний уровень | 5 |
| | 10.Аудитория в конкурсno-игровых программах разделена на: | <ol style="list-style-type: none"> 1. участников 2. болельщиков | Средний уровень | 5 |

| | | | | |
|--|---|---|-----------------|---|
| | | 3. оценщиков | | |
| | 11.Какая группа умений проверяется в предложенных заданиях: - подсчет денег - вязание на машинах - наматывание портянок - прочесть карты с топографическими обозначениями - определить на глаз вес и объем продуктов | 1. Спортивные упражнения и игры 2. Забавы и импровизации 3. Профессиональные навыки 4. Творческие задания 5. Бытовые умения | Средний уровень | 5 |
| | 12.Какая группа умений проверяется в предложенных заданиях: - пение, музицирование, танцевание - рисование - произнесение тоста - составление букетов - буриме - шарады и инсценировка | 1. Спортивные упражнения и игры 2. Забавы и импровизации 3. Профессиональные навыки 4. Творческие задания 5. Бытовые умения | Средний уровень | 5 |
| | 13.Какая группа умений проверяется в предложенных заданиях: - вышивание - наколоть дрова - одеть ребенка (куклу) - отмыть окно | 1. Спортивные упражнения и игры 2. Забавы и импровизации 3. Профессиональные навыки 4. Творческие задания 5. Бытовые умения | Средний уровень | 5 |
| | 14.Какая группа умений проверяется в предложенных заданиях: - бег на скорость - бег с препятствиями - перетягивание каната - поднятие гири, штанги - бросание и метание в цель - эстафеты | 1. Спортивные упражнения и игры 2. Забавы и импровизации 3. Профессиональные навыки 4. Творческие задания 5. Бытовые умения | Средний уровень | 5 |

| | | | | |
|--|--|--|-----------------|---|
| | <p>15.Какая группа умений проверяется в предложенных заданиях:</p> <ul style="list-style-type: none"> - задания на ловкость, - сообразительность, - координацию, - сплоченность, - умение повторить, - запомнить и пр. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Спортивные упражнения и игры 2. Забавы и импровизации 3. Профессиональные навыки 4. Творческие задания 5. Бытовые умения | Средний уровень | 5 |
| | 16. Выберите слагаемые игры | <ol style="list-style-type: none"> 1. Отсутствие материальных результатов 2. Содержание и сюжет игры 3. Обучение 4. Воображаемая ситуация 5. Правила игры 6. Разделение обязанностей 7. Игровое действие 8. Риск 9. Выигрыш | Высокий уровень | 8 |
| | 17. Определите правильный порядок подготовки конкурсно-игровой программы | <ol style="list-style-type: none"> 1. подготовить музыкальное сопровождение игры; 2. подготовить текст; 3. определить место и время проведения игры; 4. подготовить реквизит; 5. определить цель; | Высокий уровень | 8 |
| | 18. Перечислите функции игры | <ol style="list-style-type: none"> 1. Социально-культурная 2. Прогулочная 3. Коррекционная 4. Уничижительная 5. Диагностическая 6. Развлекательная 7. Межнациональной коммуникации 8. Самореализации 9. Игротерапевтическая | Высокий уровень | 8 |

| | | | | |
|--------|---|--|-----------------|------------|
| | 19. Перечислите основные личностные качества организатора игрового общения: | <ol style="list-style-type: none"> 1. профессиональные качества 2. хамоватость 3. культура речи 4. актерское мастерство 5. распушенность 6. пластика 7. личная активность 8. чувство юмора | Высокий уровень | 8 |
| | 20. Перечислите основные элементы конкурсно-игровой программы | <ol style="list-style-type: none"> 1. Театрализация 2. Игра 3. Коллективизация 4. Конкурс 5. Синтезирование 6. Манок 7. Активизация 8. Конфликт 9. Фишка 10. Соревнование 11. Интрига 12. Композиция 13. Дизайн | Высокий уровень | 8 |
| Итого: | | | | 100 |

