

Министерство культуры и духовного развития Республики Саха (Якутия)  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики  
Саха (Якутия)  
«Якутский колледж культуры и искусств им. А.Д. Макаровой»



УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
З.Н. Никитин  
« 3 » *сентября* 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА РАЗДЕЛА

ПМ 02. Организационно-творческая деятельность

МДК 02.01.03. Игровые технологии

2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1.	ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ РАЗДЕЛА	Стр. 4
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛА	5
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ РАЗДЕЛА	9
4.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ РАЗДЕЛА	11
5.	ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ, ВНЕСЕННЫХ В РАБОЧУЮ ПРОГРАММУ	13

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ РАЗДЕЛА ПМ 02. ОРГАНИЗАЦИОННО-ТВОРЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

## МДК 02.01.03 Игровые технологии

### 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалистов среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО 51.02.02 Социально-культурная деятельность по виду: Организация и постановка культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений (углубленная подготовка).

### 1.2. Место дисциплины в структуре основной программы СПО (ППССЗ): ПМ 02. Организационно-творческая деятельность МДК 02.01.03. Игровые технологии

### 1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины: **иметь практический опыт:**

- подготовки сценариев, организации, постановки, художественно-технического оформления культурно-массовых мероприятий и театрализованных;
- постановки эстрадных программ или номера;
- личного участия в постановках в качестве исполнителя;
- работы с актерами, отдельными участниками мероприятий и творческими коллективами, работы над сценическим словом;

### **уметь:**

- организовывать и проводить репетиционную работу с коллективами и отдельными исполнителями;
- работать с разнородным и разножанровым материалом на основе монтажного метода;
- проводить психофизический тренинг, выявлять детали внутренней и внешней характерности образа;
- разрабатывать и осуществлять постановку эстрадного номера или программы;
- привлекать финансовые средства для осуществления постановки культурно-массовых мероприятий, театрализованных представлений;

### **знать:**

- синтетическую природу эстрадного искусства;
- виды, жанры, формы эстрадного искусства;
- специфику выразительных средств эстрады;
- лучших исполнителей;
- принципы создания эстрадного номера и целостного эстрадного представления;
- источники финансирования мероприятий и постановок, способы привлечения денежных средств, их грамотного использования.

Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: дисциплина входит в профессиональный модуль и направлена на формирование следующих общих и профессиональных компетенций

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышения квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологии, профессиональной деятельности.

**Дисциплина направлена на формирование следующих профессиональных компетенций, соответствующих основным видам профессиональной деятельности:**

ПК 2.5. Использовать игровые технологии профессиональной деятельности.

ПК 2.6. Осуществлять организационную и репетиционную работу в процессе подготовки эстрадных программ и номеров.

ПК 2.7. Осуществлять деятельность аниматора.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 120 часов, в том числе:

аудиторной учебной работы обучающегося (обязательных учебных занятий) 87 часов;

внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы обучающегося 33 часов;

консультации час.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	120
Аудиторная учебная работа (обязательные учебные занятия) (всего)	27
в том числе:	
лабораторные занятия <i>(если предусмотрено)</i>	31
практические занятия <i>(если предусмотрено)</i>	45
контрольные работы <i>(если предусмотрено)</i>	
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено)</i>	*
Внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающегося (всего)	33
в том числе:	
самостоятельная работа над курсовой работой (проектом) <i>(если предусмотрено)</i>	*
.....	*
Указываются другие виды самостоятельной работы при их наличии	*
Промежуточная аттестация в форме (экзамен)	

**2.2. Тематический план и содержание раздела ПМ 02. Организационно-творческая деятельность  
МДК 02.01.03. Игровые технологии**

<b>Раздел 3.Игровые технологии</b>		<b>120</b>	
<b>Тема1 Технология игры КУРС 1 семестр</b>			
Тема 1.1. Игровые программы в современной социально-культурной системе.	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Основные понятие игры и игровой программы.	1	
	<b>Практические задания</b>		
	Изучить современные игры 21 века	1	
	Специфика современной игры и ее проведение	2	
	<b>Самостоятельная работа</b>	2	
	Конспект на тему « Общение как основное понятие игровой программы».		
	<b>Индивидуальные занятия</b>	1	
Проведение игры и разбор «ее» функции и деятельности.			
Тема 1.2 Классификация игр, Функции игр.	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Структура игры и ее моделирование.	1	
	<b>Самостоятельная работа</b>	2	
	Изучить классификацию и функции игры.		
	<b>Практические занятия</b>	2	
	Разработка игры		
	Проведение 3-4 игр	2	
	<b>Индивидуальные занятия</b>	1	
Проведение игры – с художественным методом.			
Тема 1.3 Применение метода игры в практической деятельности артиста.	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Игровые программы (простые комплексные, сюжетно-тематические). Конкурс. Значение и место конкурса в игровой программе, мероприятия.	1	
	<b>Самостоятельная работа</b>	2	
	Разбор и анализ конкурса и игры в различных игровых программах.		

Тема 1.4 Классификация игр	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Виды классификаций игровой программы	1	
	<b>Индивидуальные занятия</b>	1	
	Составление договора и акта выполненных работ		
Тема 1.5 Технология игры	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Особенности технологии проведения игры	1	
	<b>Практическое занятие</b> Порядок расчетов за представленные услуги.	1	
Тема 1.6 Сценарная заявка. Сценарий игровой программы	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Сценарный план. Смета. Сценарий.	1	
	<b>Самостоятельная работа.</b>	2	
	Составить заявку.		
	Написать сценарий игровой программы.	2	
	<b>Практическое занятие</b>	2	
	Распределение обязанностей между участниками во время проведения программы( образ в игровой программе)		
	<b>Индивидуальные занятия</b>		
Составить план игровой программы	1		
	Разработать сценарий игровой программы.	1	
<b>Тема 2. Особенности организации и проведении игровых программ 2 семестр</b>			
Тема 2.1. Специфические особенности проведения игровых программ.	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Требования к проведению игр, конкурсов, программ в соответствии с возрастными особенностями детских групп. Аниматор игровой программы.	1	
	<b>Самостоятельная работа</b>	2	
	Разработка игр для проведения на разные возрастные группы.		
	<b>Практическое задание</b> Проведение игры для разных возрастных групп.	4	
Тема 2.2. Детские игры и игровые программы. Игра – основной вид	<b>Содержание учебного материала</b>	7	
	Функциональные, конструктивные, манипулятивные игры для детей.	1	

деятельности ребенка			
	<b>Самостоятельная работа</b> Подвижные сюжетные игры для младшего возраста. Народные подвижные игры и их роль в воспитательном, образовательном, и развивающем процессе.	2	
Тема 2.3. Игры и игровые программы для детей школьного возраста.	<b>Содержание учебного материала</b> Сюжетно-ролевые, интеллектуально-творческие, творческие игры.	2	
	<b>Самостоятельная работа</b> Формирование творческой активности участников.	2	
	<b>Практическое задание</b> Работа над образом и спецификой проведения детской программы.	4	
Тема 2.4. Построение игровой программы	<b>Содержание учебного материала</b> Работа над построением конкретной игровой технологии	<b>9</b>	
		1	
	<b>Самостоятельная работа</b> Подбор игровой программы с учетом возрастных особенностей обучающихся.	2	
	<b>Практическое задание</b> Подобрать игры, игровые упражнения.	4	
	<b>Индивидуальные занятия</b> Выстроить игровую программу	2	
Тема 2.5 Игровые программы как компонент школьного праздника.	<b>Содержание учебного материала</b> Организация, подготовка и проведение основных школьных праздников	2	
	<b>Самостоятельная работа</b> Программы на День знаний, День Учителя, последний звонок выпускной	2	
	<b>Практическое задание</b> Составление плана праздника по теме школьных мероприятий.	4	
	<b>Индивидуальные занятия</b> Организация праздника по теме школьных мероприятий.	1	
Тема.2.7.Работа организаторов,	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>6</b>	

вожатых в летнем лагере.	Специфика организации и работы.	1	
Тема 2.8 Традиции и обряд в игровой программе.	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Основные праздники. Привлечение детей к процессу подготовки и проведению игровых программ и праздников.	1	
Тема 2.9. Специфика организации, подготовки и проведения различных форм мероприятий и игровых программ в социально-культурной сфере.	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>7</b>	
	Раус.	1	
	<b>Практическое задание</b>	<b>4</b>	
	<b>Формы проведения раусных программ.</b>		
	<b>Индивидуальные занятия</b>	2	
	Проведение раусных программ.		
<b>Тема 3 Разножанровость и разновидности игровых программ. 2 КУРС 3 семестр</b>			
Тема 3.1. Семейно-бытовые игры.	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Общепринятые, бытующие в семейной среде праздники и события. Свадебные традиционные игры .	2	
	<b>Практические занятия</b>		
	<b>Специфика планирования и проведения игровых программ на семейных торжествах (рождение ребенка, совершеннолетие, юбилей, свадьба и т д )</b>	<b>3</b>	
	<b>Самостоятельная работа</b>		
	Изучить специфику семейных праздников	2	
	<b>Индивидуальные занятия</b>		
	Семейные праздники	1	
Тема 7.18Календарные и обрядовые игры	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Обряд. Ритуал, Календарные и обрядовые игры Танха. Святого Валентина. Масленица. Иван Купала.	2	
	<b>Практическое задание</b>	<b>4</b>	
	Изучение и проведение обрядовых игр		
	<b>Самостоятельная работа</b>		
	Изучить календарные и обрядовые игры	2	
	Законспектировать праздник «День Святого Валентина»	1	
<b>Индивидуальные занятия</b>	1		

	Работа над режиссурой праздника.		
Тема 7.19 Корпоративные программы.	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>9</b>	
	Специфика проведения корпоративных программ.	2	
	<b>Самостоятельная работа</b>		
	Комплексные игровые программы как основная форма проведения корпоративных вечеринок. Ведение.	3	
	<b>Практическое задание</b>		
	<b>Разработка игровой программы к корпоративному вечеру</b>	<b>4</b>	
	<b>Индивидуальные занятия</b>		
	Работа над корпоративной программой.	1	
Тема 7.20 Шоу программы, эстрадные и тематические программы и концерты.	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Шоу как один из видов зрелища. Интерактивное общение со зрителями.	2	
	<b>Самостоятельная работа</b>	2	
	Условия подготовки шоу программы.		
	<b>Практическое задание</b>	<b>4</b>	
	<b>Разработать и провести тематическую игровую программу</b>		
	<b>Индивидуальные занятия</b>	1	
	Работа над шоу программой.		
Тема 7.21 Конферанс. Ведущий. Аниматор.	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Роль и место конферансье, ведущего и аниматора на современной эстраде	2	
	Работа над образом конферансье.	1	
.	<b>Самостоятельная работа</b>		
	Основные этапы и проведение эстрадной, тематической программы.	3	
	Ведение развлекательных программ.	2	
	<b>Индивидуальные занятия</b>		
	Провести игровую программу.	1	

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ РАЗДЕЛА

#### 3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины предполагает наличие:

- репетиционный зал;
- сценическая площадка;
- учебный кабинет для индивидуальных занятий;
- учебный кабинет для групповых занятий;

Оборудование репетиционного зала:

- маты;
- коврики;
- учебные кубы;
- лестницы;
- складные ширмы;

Техническое оборудование репетиционного зала:

- комплект звуковой аппаратуры;
- компьютер с принтером и сканером;
- проектор с экраном;
- комплект световой аппаратуры.
- звукоизоляционная стена.

Оборудование учебной сценической площадки:

- комплект звуковой аппаратуры;
- проекционная аппаратура;
- экран для проекции
- комплект световой аппаратуры;
- единый пульт управления световой и звуковой аппаратуры;
- сценическая площадка размер: 10 метров ширина, 8 метров глубина;
- полный комплект одежды сцены: белая, черная, торжественная, бортовка;
- посадочные места для зрителя;
- стол, стулья для жюри, комиссии;
- настольные лампы.

Оборудование учебного кабинета:

- столы по количеству студентов;
- посадочные стулья по количеству студентов;
- стол, стул для преподавателя;
- интерактивная доска;
- проекционная аппаратура;
- экран для проекции
- комплект рабочей тетради «Игровые технологии»;
- справочно-методическая подборка и тематическая систематизация необходимой справочной литературы;
- комплект текста законодательных основ «О культуре»;
- учебно-методический комплекс по дисциплине;
- рекомендуемые учебники, включающие основные и дополнительные источники, а также Интернет-ресурсы;

- комплект дидактических материалов, включающий карточки-задания, задачи для самостоятельной работы обучающихся;
- раздаточный материал;
- персональный компьютер или ноутбук.

Оборудование для индивидуальных занятий;

- паркетное покрытие пола;
- звукоизоляционные стены;
- звуковая аппаратура;
- 2 стола;
- 2 стула.

Основные источники:

1. Бармак А. Художественная атмосфера. Этюды. М., ГИТИС, 2004
2. Богданов И.А., Виноградский И.А. Драматургия эстрадного представления ,2013
3. Богданов, И. А. Постановка эстрадного номера. – СПб.: Изд-во СПбГАТИ, 2013
4. Боров Ю.Б. Комическое. – М., Искусство, 1970.
5. Макаров С. Клоунада мирового цирка. История и репертуар. – М., 2001
6. Рубб А. Феномен режиссуры эстрады. – М., 2001
7. Стручкова О.А. Сборник методических пособий, разработок для студентов кафедры режиссуры. – Якутск: ГУ СПО «Колледж культуры и искусств», 2004
8. Шубина И.Б. Драматургия и режиссура зрелища. Игра, сопровождающая жизнь: учеб.-метод. Пособие. – Ростов н/Д: Феникс, 2006

**Дополнительная литература:**

1. Аверченко А. Антология Сатиры и Юмора. Т.20. М., Эксмо, 2005
2. Клитин С.С. Режиссер на концертной эстраде. М., 1971
3. Немировский А.Б. Пластическая выразительность актера. М., Искусство, 1988
4. Рубб А. Феномен режиссуры эстрады. – М., 2001.
5. Толшин А.В. Импровизация в обучении актера.//Учебное пособие. С.-Пб., «Чистый лист», 2005

#### **4.КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических и лабораторных занятий, контрольных работ, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты (освоенные)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и
---------------------------	--	------------------------------

<b>профессиональные компетенции)</b>		<b>оценки</b>
ПК 2.5. Использовать игровые технологии в профессиональной деятельности.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- подбор игрового материала с учетом аудитории и сценического пространства;</li> <li>- проведение игровой программы в соответствии со сценарием.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- защита творческой работы;</li> <li>- практическая работа;</li> <li>- контроль самостоятельной работы.</li> </ul>
ПК 2.6. Осуществлять организационную и репетиционную работу в процессе подготовки эстрадных программ и номеров.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- составление плана репетиции с учётом эстрадной программы;</li> <li>- поэтапное проведение репетиционной работы с коллективом и отдельными исполнителями согласно разработанному плану;</li> <li>- демонстрация навыков работы над этюдом (номером)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- оценка практических заданий;</li> <li>- защита творческих работ;</li> <li>- контроль самостоятельной работы</li> </ul>
ПК2.7. Осуществлять деятельность аниматора.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- применение навыков работы актера над созданием сценического образа;</li> <li>- соответствие средств анимации (музыка, сценический костюм, сценический реквизит) содержанию культурно – массового мероприятия</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- защита творческой работы;</li> <li>- практическая работа;</li> <li>- контроль самостоятельной работы.</li> </ul>

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у обучающихся не только сформированность профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений.

<b>Результаты (освоенные общие компетенции)</b>	<b>Основные показатели оценки результата</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки</b>
---	--	---

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	Осуществление руководства структурным подразделением учреждения социально-культурной сферы и творческим коллективом.	Экспертная оценка деятельности студента на практике; Участие в конкурсах профессионального мастерства.
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	Организация собственной профессиональной деятельности в соответствии с законодательными актами и другими нормативными документами, регламентирующими социально - культурную деятельность.	Экспертная оценка деятельности студента на практике; Отчет по итогам практики.
ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.	Владение различными методами решения профессиональных задач.	Экспертная оценка деятельности студента на практике; Участие в тренингах.
ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	Использование различных способов сбора, анализа и распространения информации в профессиональной сфере; Продуктивное применение профессиональной информации в процессе прохождения практики.	Экспертная оценка деятельности студента на практике; Оценка профессионального портфолио.
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.	Применение практических навыков владения информационными ресурсами, прикладным программным обеспечением профессиональной деятельности.	Оценка выполненных практических заданий с использованием информационно-коммуникационных технологий; Участие в работе сайта колледжа.
ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством.	Применение норм делового общения, профессиональной этики и этикета работника культуры при общении и работе с коллегами и руководством.	Отзыв работодателя по итогам прохождения практики; Участие в тренингах.
ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.	Оценка и анализ эффективности и качества результатов работы подчиненных.	Отзыв работодателя по итогам прохождения практики; Участие в тренингах.
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать	Осуществление собственной профессиональной деятельности в соответствии с законодательными актами и другими нормативными документами, регламентирующими социально-	Отзыв работодателя по итогам прохождения практики; Участие в конкурсах профессионального мастерства.

повышение квалификации.	культурную деятельность; Продуктивное применение профессиональных знаний в процессе прохождения практики.	
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	Владение новыми информационно - методическими ресурсами.	Отзыв работодателя по итогам прохождения практики; Участие в работе сайта колледжа.
ОК 10. Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей).	Участие в мероприятиях военно-патриотической, спортивной направленности; Адекватность решения ситуационных задач, возникающих в ходе военных сборов, полученным профессиональным знаниям и компетенциям.	Участие в мероприятиях военно-патриотической, спортивной направленности.

#### ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ, ВНЕСЕННЫХ В РАБОЧУЮ ПРОГРАММУ

№ п/п	Номер раздела/пункта программы практики обновленного	Наименование раздела/пункта обновленного	Основание	Дата внесения изменения	Подпись лица, внесшего изменения
1.					
2.					
3.					