

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ**  
**ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
**«ЧЕЛЯБИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**  
**ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»**

**ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**



В. Я. Рушанин  
«28» декабря 2020 г.  
принято решением Ученого совета  
протокол № 4  
от «28» декабря 2020 г.

**Дополнительная профессиональная образовательная  
программа повышения квалификации**

**Создание и организация театрализованных, интеллектуальных,  
образовательных и развлекательных программ для различных  
возрастных и социальных групп**

форма обучения: очная с применением  
дистанционных образовательных технологий

**Челябинск**  
**2020 г.**

**Автор-разработчик программы:**  
**В.Е. Солдаткин, кандидат культурологии, доцент**

Дополнительная профессиональная образовательная программа повышения квалификации (далее – ДПОПК) **«Создание и организация театрализованных, интеллектуальных, образовательных и развлекательных программ для различных возрастных и социальных групп»** разработана в рамках Федерального проекта «Творческие люди» составной части Национального проекта «Культура» и направлена на формирование актуальных профессиональных компетенций целевой группы обучающихся руководители, заведующие отделами, методисты досуговых подразделений дворцов и домов культуры; специалисты музеев, выставочных комплексов и центров современного искусства; заведующие секторами и специалисты отделов парков культуры и отдыха; методисты отделов по работе с посетителями в концертных организациях, цирках, зоопарках и др. учреждениях; заведующие педагогическими отделами и методисты в театрах для детей и юношества, в театрах кукол.

ДПОПК содержит характеристику цели, описание планируемых результатов обучения, учебный план, рабочую программу модулей, описание организационно-педагогических условий, требования промежуточной и итоговой аттестации, список рекомендуемой литературы и другие материалы.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.....</b>	<b>4</b>
<b>2. ЦЕЛЬ ДПОПК.....</b>	<b>5</b>
<b>3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ.....</b>	<b>6</b>
<b>4. УЧЕБНЫЙ ПЛАН .....</b>	<b>7</b>
<b>5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК .....</b>	<b>9</b>
<b>6. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЕЙ.....</b>	<b>9</b>
<b>7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ .....</b>	<b>14</b>
<b>8. ФОРМАТ АТТЕСТАЦИИ .....</b>	<b>15</b>
<b>9. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ .....</b>	<b>15</b>
<b>10. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА .....</b>	<b>16</b>

## 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

**Актуальность ДПОПК.** «Создание и организация театрализованных, интеллектуальных, образовательных и развлекательных программ для различных возрастных и социальных групп» - образовательная программа, отражающая потребность сегодняшнего дня. Актуальность программы в её очевидной корреляции с прогнозами Атласа профессий будущего, разработанным в Сколково. Игровая культура, театрализованный досуг, игровые педагогические технологии с театрализацией – неполный перечень направлений, востребованных сегодня и имеющих перспективы в будущем. Игромастер, игропедагог, игропрактик, куратор коллективного творчества, транс творческих состояний – обладатели востребованных компетенций в сфере образовательных, воспитательных, организационных креативных проектов.

### **Нормативно-правовая база разработки ДПОПК:**

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 01.07.2013 № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.09.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования (2018-2025 гг.)» (утв. постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642);
- Стратегия государственной культурной политики на период до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 29.02.2016 № 326-р);
- Указ Президента РФ от 09.05.2017 № 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017 - 2030 годы»
- Методические рекомендации по реализации дополнительных профессиональных программ с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения и в сетевой форме (письмо Минобрнауки № ВК-1013/06 от 21.04.2015);
- Профессиональный стандарт выходные сведения (*при наличии*), например Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (утв. приказом Министерства труда и соц. защиты РФ от 08 сент. 2015 г. № 613н); Профессиональный стандарт «Режиссер средств массовой информации» (утв. приказом Министерства труда и соц. защиты РФ от 08 сент. 2014 г. № 626н)
- Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 51.03.05 «Режиссура театрализованных представлений и праздников» (утв. приказом Минобрнауки России от «6» декабря 2017 г. № 1181, зарегистрированный в Минюст России «9» января 2018 г. № 49576).

**Категория слушателей:** руководители, заведующие отделами, методистами досуговых подразделений дворцов и домов культуры; преподаватели дополнительного образования в школах, специальных образовательных учреждениях; начальники и работники отделов в досуговых центрах, в спортивно-реабилитационных учреждениях; руководители и работники отделов работы с посетителями музеев, выставочных

комплексов и центров современного искусства; заведующие секторами и работники отделов парков культуры и отдыха; работники отделов по работе с туристами и аниматоры гостиниц и отелей, туристических комплексов; специалисты по работе с аудиторией детско-юношеских лагерей летнего отдыха, домов отдыха и курортных учреждений; заведующие и работники отделов по работе с читателями библиотек различных категорий и направлений; специалисты по работе со зрителем в частных образовательных и досуговых учреждениях; методисты отделов по работе с посетителями в концертных организациях, цирках, зоопарках и др. учреждениях; руководители праздничных агентств и компаний, заведующие педагогическими отделами и методисты в театрах для детей и юношества, в театрах кукол.

**К освоению ДПОПК допускаются лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование; лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.**

**Форма обучения** – очная с применением дистанционных образовательных технологий.

**Объем программы – 36 часов (из них 22 аудиторных часа).**

**Итоговая аттестация** – освоение ДПОПК завершается итоговой аттестацией обучающихся, которая проводится в форме зачета. Лицам, успешно прошедшим итоговую аттестацию, выдается удостоверение о повышении квалификации установленного образца.

## **2. ЦЕЛЬ ДПОПК**

Образовательная программа направлена на формирование актуальных профессиональных компетенций у целевой группы обучающихся к решению задач следующих типов:

### **Формируемые компетенции:**

- способен формировать окружающую культурную среду с целью художественно-эстетического воспитания всех категорий населения, создавать психолого-педагогические условия для успешного личностного и профессионального роста с учетом возрастных и психологических особенностей, художественно-эстетических и этнокультурных потребностей, творческих способностей и ценностных ориентаций;
- способен осуществлять на профессиональной основе сценарно-режиссерские задачи для создания современных театрализованных представлений и праздников и других форм праздничной культуры;
- способен демонстрировать увсерсное владение методами, приемами и способами современной режиссуры театрализованных представлений и праздников и других форм праздничной культуры.

### 3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

В результате освоения ДПОППК обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения:

Результаты освоения ДПОППК	Перечень планируемых результатов обучения		
	знать	уметь	владеть
1	2	3	4
<i>Педагогический</i>			
Способен формировать окружающую культурную среду с целью художественно-эстетического воспитания всех категорий населения, создавать психолого-педагогические условия для успешного личностного и профессионального роста с учетом возрастных и психологических особенностей, художественно-эстетических и этнокультурных потребностей, творческих способностей и ценностных ориентаций.	Знает: – возможности и принципы формирования окружающей среды с целью художественно-эстетического воспитания; – возрастные и психологические особенности, художественно-эстетические и этнокультурные потребности различных категорий граждан, проживающих на территории области и в России; - необходимые условия для успешного личностного и профессионального роста населения.	Умеет: - формировать окружающую культурную среду с целью художественно-эстетического воспитания всех категорий населения; - определять возрастные и психологические особенности, учитывать художественно-эстетические и этнокультурные потребности населения; - формировать условия для успешного личностного и профессионального роста населения;	Владеет: - практическими навыками организации окружающей культурной среды с целью художественно-эстетического воспитания всех категорий населения; - практическими основами работы со всеми категориями населения с учетом возрастных и психологических особенностей и художественно-эстетических и этнокультурных потребностей; - методиками развития творческих способностей и ценностных ориентаций в процессе личностного и профессионального роста.
<i>Режиссерско-постановочный</i>			
Способен осуществлять на профессиональной основе сценарно-режиссерские задачи для создания современных театрализованных представлений и праздников и других форм праздничной культуры	Знает: - теоретические основы сценарно-режиссерского мастерства для создания современных форм праздничной культуры; – технологические основы подготовки, организации и проведения современных	Умеет: - профессионально написать сценарную основу для театрализованных представлений и праздников и других форм праздничной культуры; - осуществлять постановку театрализованных представлений, праздников и других	Владеет: - практическими навыками сценарного мастерства для создания театрализованных представлений и других современных форм практической культуры; - режиссерскими технологиями для практической реализации

культуры.	театрализованных представлений и праздников.	форм праздничной культуры.	постановок театрализованных представлений, праздников и других форм современной праздничной культуры
Способен демонстрировать уверенное владение методами, приемами и способами современной режиссуры театрализованных представлений и праздников и других форм праздничной культуры.	Знает методы, приемы и способы современной режиссуры театрализованных представлений, праздников и других форм праздничной культуры.	Умеет применять методы, приемы и способы современной режиссуры театрализованных представлений, праздников и других форм праздничной культуры.	Владеет практическими навыками применения методов, приемов и способов современной режиссуры театрализованных представлений, праздников и других форм праздничной культуры в процессе воплощения замысла.

#### 4. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

##### Учебный план ДПОПК

##### «Создание и организация театрализованных, интеллектуальных, образовательных и развлекательных программ для различных возрастных и социальных групп»

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего часов	в том числе:				Формы контроля
			Лекции	Мастер-класс	Практические занятия	Самостоятельная работа	
<b>Модуль 1.</b>							
<b>Анализ контента российского и регионального опыта театрализованных, интеллектуальных, образовательных и развлекательных программ</b>							
1.1.	«Человек играющий»: концепции Й. Хейзенга, Р. Кайуа, Ф. Юнгер. Классификация игр	2	1		1		
1.2.	Обзор регионального опыта театрализованных, интеллектуальных, образовательных и развлекательных программ	2	2				
1.3.	Театрализованные игровые проскты: Аналитик-арт, Аналитик-TV	4	2		2		
		<b>8</b>					
<b>Модуль 2.</b>							

Технологии использования различных форм и видов театрализации в условиях игровых практик						
2.1.	Принципы и методы театрализации Формы и виды театрализации в условиях игровых практик для различных возрастных и социальных групп.	5	2	2	1	
2.2.	Мультимедиа и игровые технологии. Игровые действия и способы активизации аудитории в театрализованных играх	3	1	2		
2.3	Народные песни и игры в традиционных праздниках	2	1		1	
2.4	Театрализованная игра на сцене	2	1		1	
		<b>12</b>				
Модуль 3. Самостоятельная работа по написанию сценария и разработке режиссерского замысла авторской театрализованной, интеллектуальной, образовательной или развлекательной программы						
3.1	Этапы разработки режиссерского замысла театрализованных, интеллектуальных, образовательных и развлекательных программ	5	1		4	Солдаткин В.Е.
3.2	Инструменты написания сценариев игровых программ	2	1		1	
3.3	Написание эпизода игровой театрализованной программы	2	1	1		
3.4	Защита сценария эпизода театрализованной игровой программы (презентация)	1			1	
		<b>10</b>				
<i>Промежуточная аттестация:</i>		1				1 Практическое задание
Модуль 4. Проектирование разработок театрализованных, интеллектуальных, образовательных и развлекательных программ с использованием современных методик и технологий						
4.1	Геймификация театра будущего «Новые технологии индустрии развлечения»	2	2			
4.2	«Массовые события в эпоху сингулярности – завтрашний день события. Организация мероприятий будущего»	2	1	1		
4.3	«Воображение – основа театрального и событийного действия». «Игровая комбинаторика в представлении будущего»	2	1		1	
		<b>6</b>				
	<b>Итоговая аттестация: экзамен</b>	1				1 Сценарий эпизода театрализованной игровой программы
<b>Итого</b>		<b>36</b>				



## 5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

### Очное обучение

Количество часов				
РД1	РД2	РД3	РД4	РД5

\*РД - каждый рабочий день занятий.

### Очное дистанционное обучение (без отрыва от работы)

Количество часов								
РД1	РД2	РД3	РД4	РД5	РД6	РД7	РД8	РД9

\*РД - каждый рабочий день занятий.

## 6. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЕЙ

### Учебный план модуля 1.

#### Анализ контента российского и регионального опыта театрализованных, интеллектуальных, образовательных и развлекательных программ

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего часов	в том числе:				Формы контроля
			Лекции	Мастер-класс	Практические занятия	Самостоятельная работа	
1.1.	«Человек играющий»: концепции Й. Хейзенга, Р. Кайуа, Ф. Юнгер. Классификация игр	2	1		1		
1.2.	Обзор регионального опыта театрализованных, интеллектуальных, образовательных и развлекательных программ	2	2				
1.3.	Театрализованные игровые проскты: Аналитик-арт, Аналитик-TV	4	2		2		
		<b>8</b>					

### Содержание

**Тема 1.1.** «Человек играющий»: концепции Й. Хейзенга, Р. Кайуа, Ф. Юнгер. Классификация игр

Игра и культура, культура и игра. «Homo ludens»: вчера, сегодня, завтра. Научные концепции Й. Хейзенга, Р. Кайуа, Ф. Юнгер. Игра и люди. Классификация игр. Игра и состязание как функция формирования культуры.

Функция образного воплощения. Игровые формы искусства. Игровой элемент

современной культуры. Жизнь, игра, театральность. Игровая культура и праздник. Театрализованная игра: специфика и особенности.

**Тема 1.2.** Обзор регионального опыта театрализованных, интеллектуальных, образовательных и развлекательных программ

Корпоративная культура и игровые технологии. Тимбилдинг и театрализация. Решение коммуникативных проблем в коллективах и сообществах через игровые практики. Роль игры. Соревнования между отдельными сотрудниками и коллективами.

Современные технологии на службе решения корпоративных проблем.

Использование видео и online технологий в конкурсно-игровых программах.

**Тема 1.3.** Театрализованные игровые проскты: Аналитик-арт, Аналитик-TV

Аналитические формулы контента театрализованных программ. Актуальность темы программы, оригинальность сюжета и игровых действий, их разнообразие. Манера актерской игры, степень импровизации ведущих и персонажей. Качество игрового реквизита. Уровень готовности программы.

### Учебный план модуля 2.

#### Технологии использования различных форм и видов театрализации в условиях игровых практик

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего часов	в том числе:				Формы контроля
			Лекции	Мастер-класс	Практические занятия	Самостоятельная работа	
2.1.	Принципы и методы театрализации Формы и виды театрализации в условиях игровых практик для различных возрастных и социальных групп.	5	2	2	1		
2.2.	Мультимедиа и игровые технологии. Игровые действия и способы активизации аудитории в театрализованных играх	3	1	2			
2.3	Народные песни и игры в традиционных праздниках	2	1		1		
2.4	Театрализованная игра на сцене	2	1		1		
		<b>12</b>					

### Содержание

**Тема 2.1.** Принципы и методы театрализации. Формы и виды театрализации в условиях игровых практик для различных возрастных и социальных групп.

Театрализация – основной метод создания клубных зрелищ. Театрализация факта.

Театрализация художественного материала.

**Тема 2.2.** Мультимедиа и игровые технологии. Игровые действия и способы активизации аудитории в театрализованных играх

Варианты использования мультимедиа в режиссуре конкурсно-игровых программ:

привлечение внимания потенциальных зрителей и участников к предстоящему действию; настрой на определенную атмосферу; провоцирование зрителей на активное участие в программе; визуализация игровой информации; разъяснение, объяснение условий игры; организация материала; организация игровых действий.

### **Тема 2.3. Народные песни и игры в традиционных праздниках**

Фольклорное происхождение народных игр. Народный игровой календарь. Обрядово-ритуальные игры. Гадальные и магические игры. Развлекательные песни и игры. Спортивные игры народов России.

Использование песенно-танцевальных и игровых элементов в массовых театрализованных представлениях и праздниках.

### **Тема 2.4. Театрализованная игра на сцене**

Разработка игровых действий (процесс выполнения, действенность, зрелищность, безопасность). Работа над поиском и использованием игрового реквизита.

Прогнозирование игровых ситуаций. Работа режиссера с ведущими или персонажами, участниками, командами и творческой группой, болельщиками, с элементами эстрадных развлекательных номеров. Разбор прогнозируемых ситуаций.

Проработка критериев для работы с судьями или жюри. Продумывание оправданных призов и подарков. Вручение подарков. Комментарии и присказки (вариативные тексты).

Основные критерии и требования к отбору ведущих конкурсно-игровых программ. Импровизация как основное качество ведущих игровых и конкурсных программ. Представление участников, членов жюри, болельщиков конкурсных или игровых программ. Условия и правила игры или конкурса. Подведение итогов игрового действия и конкурса целиком.

## **Учебный план модуля 3. Самостоятельная работа по написанию сценария и разработке режиссерского замысла авторской театрализованной, интеллектуальной, образовательной или развлекательной программы**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего часов	в том числе:				Формы контроля
			Лекции	Мастер-класс	Практические занятия	Самостоятельная работа	
3.1	Этапы разработки режиссерского замысла театрализованных, интеллектуальных, образовательных и развлекательных программ	5	1		4		
3.2	Инструменты написания сценариев игровых программ	2	1		1		
3.3	Написание эпизода игровой театрализованной программы	2	1	1			
3.4	Защита сценария эпизода театрализованной игровой программы (презентация)	1			1		
		<b>10</b>					
<i>Промежуточная аттестация:</i>		1				1	Практическое задание

## **Содержание**

**Тема 3.1.** Этапы разработки режиссерского замысла театрализованных, интеллектуальных, образовательных и развлекательных программ

Формирование замысла как предощущения будущей программы. Идеино-тематическое содержание, действенное содержание программы. Сценографическое (образное) решение программы. План подготовки и план проведения мероприятия.

**Тема 3.2.** Инструменты написания сценариев игровых программ

Структура конкурсно-игровых театрализованных программ. Выбор темы и аудитории. Отбор материала соревновательного характера. Поиск сценарно-режиссерского хода. Выбор выразительных средств и приемов для театрализации.

Формирование конкурсных заданий. Определение игровых действий. Задания на выполнение профессиональных навыков. Выполнение творческих заданий. Бытовые умения. Задания-импровизация.

**Тема 3.3.** Написание эпизода игровой театрализованной программы

Генерация сюжетного хода конкурсно-игровой программы. Поиск элементов. Элементы литературного приданого.

Работа над сценарием конкурсно-игровой программы. В основе последовательного выполнения задачи написания сценария лежит следующая схема:

- Сбор материала по теме
  - Деление на эпизоды
  - Проработка конкурсных заданий
  - Составление сценарного плана
  - Изучение формы записи сценария
  - Написание сценария (по эпизодам, общий черновик, чистовик)
- Работа с обучающимися проводится в формате *game card*.

**Тема 3.4.** Защита сценария эпизода театрализованной игровой программы (презентация)

Консультация о проведении защиты разработанного эпизода конкурсно-игровой программы.

#### *Задания для практических занятий*

*Создание Паспорта программы.* Он включает в себя следующие составные элементы:

<b>ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ</b>
1) Название программы
2) Праздничное событие
3) Место проведения программы
4) Зрители и участники
5) Тема программы
6) Виды заданий: <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>однотемные</i></li><li>• <i>однотемные и сюжетный ход</i></li></ul>
7) Прием ведения: <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>без маски</i></li><li>• <i>в маске</i></li></ul>
8) Способ общения со зрителем: <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>зритель-зритель</i></li><li>• <i>зритель-роль</i></li></ul>
9) Формы игрового действия – <i>конкурс, игра, викторина, комикс-игра, розыгрыш и т.д.</i>
10) Игровая схема – <i>простая цепочка, простая цепочка с финальной игрой,</i>

*цепочка с заменой проигравшего, игра на выбывание, олимпийская схема, хаотическая схема.*

**Задание и методика выполнения:** В процессе работы над замыслом эпизода авторского сценария конкурсно-игровой программы необходимо определить ее художественное название, отражающее суть (как название книги или фильма). Определить праздничное событие, которому будет посвящена программа. Указать конкретное место проведения (актовый зал школы, городская площадь, сцена ДК и т.д.). Определить, на кого рассчитана программа (дети младшего школьного возраста, старшеклассники, подростки, семейные пары, пенсионеры и т.д.). Сформулировать тему программы, как ответ на вопрос – о чем? (В теме должна присутствовать проблема). Определить вид заданий – объединенные одной темой, или к этой теме вы добавляете сюжет (историю, разыгрываемую на глазах у зрителей и вместе с ними). Продумать прием ведения – ведущий работает «от себя», либо он «надевает определенную маску» (маска-характер, маска-профессия, маска-роль). Определить способ общения со зрителем, где он либо остается самим собой, либо становится персонажем вашей истории (дети становятся лесными зверятами, взрослые – участниками научного эксперимента и т.д.). Выбрать наиболее подходящие для этой программы формы игрового действия, по возможности дать им названия (например, игра «Прятки», конкурс «Самый меткий» и т.д.). Определить игровую схему. Вся получившуюся информацию вписать в паспорт программы.

**Учебный план модуля 4. Проектирование разработок театрализованных, интеллектуальных, образовательных и развлекательных программ с использованием современных методик и технологий**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего часов	в том числе:				Формы контроля
			Лекции	Мастер-класс	Практические занятия	Самостоятельная работа	
4.1	Геймификация театра будущего. Новые технологии индустрии развлечения	2	2				
4.2	Массовые события в эпоху сингулярности – завтрашний день события. Организация мероприятий будущего	2	1	1			
4.3	Воображение – основа театрального и событийного действия. Игровая комбинаторика в представлении будущего	2	1		1		
		<b>6</b>					
	<b>Итоговая аттестация: экзамен</b>	1				1	Сценарий эпизода театрализованной игровой программы
<b>Итого</b>		<b>36</b>					

**Содержание**

**Тема 4.1.** Геймификация театра будущего. Новые технологии индустрии развлечения  
Игровые технологии как важный элемент индустрии развлечений. Рождение и жизнь

события. Конструктор культурного проекта. Жизнь-игра-будущее. Screen Life. Тотальный театр. Визуальный театр.

**Тема 4.2.** Массовые события в эпоху сингулярности – завтрашний день события. Организация мероприятий будущего

Технологическая сингулярность. Проблемы цифровой реальности. Гибридные модели. Интерактивный контент. Инфографика. Инфлюенсер – профессия будущего.

**Тема 4.3.** Воображение – основа театрального и событийного действия. Игровая комбинаторика в представлении будущего

Незримые коллекции. Невидимый опыт. Театр ушей. Связь воображения и мышления. Оригинальность идей. Видение проблемы под другим ракурсом. Спонтанность генерации идей.

### **Итоговое практическое задание**

Используя разработанный Паспорт программы, написать сценарий эпизода театрализованной конкурсно-игровой программы. В эпизоде использовать не менее трех игровых действий (конкурс, игру, викторину, аукцион и т.д. – на выбор), а также вариативность развития действий (как и что будет делать и говорить ведущий, если участники, зрители или болельщики будут делать или говорить «не по сценарию»).

Прилагается образец оформления титульного листа и отрывка сценария.

## **7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

**Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих реализацию образовательного процесса.** Занятия проводят профессора, доценты, старшие преподаватели, имеющие высшее образование соответствующее профилю реализуемой программы; специалисты, владеющие практическими навыками и опытом по профилю программы.

**Требования к материально-техническому обеспечению.** Учебные аудитории для проведения учебных занятий по дисциплине оснащены оборудованием (учебная мебель, сценический реквизит, одежда сцены, зеркальные панели, тематические стенды) и техническими средствами обучения (компьютерная техника, мультимедийное оборудование, звукотехническое и световое оборудование, проводной интернет).

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

Здания и сооружения института соответствуют противопожарным правилам и нормам.

Занятия проводятся на базе современных образовательных и информационно-коммуникационных технологий с применением интерактивных методов обучения, направленных на активную работу с учебным материалом и формирование теоретических знаний и практических умений обучающихся. ДПОПК оснащена следующими видами учебно-методических материалов в цифровом формате: конспектами и мультимедийными презентациями лекций, описаниями практических занятий, справочными материалами, компьютерными тестами, списками учебной литературы, дополнительными материалами, ссылками на электронные информационно-образовательные ресурсы.

Материально-техническая база вуза отвечает требованиям к программно-техническим условиям реализации образовательной программы с применением

дистанционных образовательных технологий, это:

- среда дистанционного обучения «Moodle»;
- площадка для проведения вебинаров Mirapolis;
- средства захвата, записи и трансляции в высоком качестве видеосигнала Eriphan Video;
- компьютеры, оснащенные операционной системой Windows 7 и более поздними версиями;
- Microsoft Office 2007 и более поздние версии;
- браузеры Internet Explorer версии 9 и выше, Google Chrome версии 50 и выше, Mozilla Firefox версии 45 и выше, Safari версии 10 и выше;
- программой для чтения pdf-файлов Adobe Acrobat Reader;
- плагином Adobe Flash Player;
- компьютерная сеть с выходом в Internet – со скоростью 1Мбит/с и более.

В течение всего периода обучения каждому обучающемуся представляется индивидуальный неограниченный доступ к электронной информационно-образовательной среде (в сети Интернет), содержащей все электронные образовательные ресурсы, перечисленные в содержании программы. Таким образом, во время обучения слушатели имеют доступ к конспектам лекций и презентациям в PowerPoint по материалам лекций, к дополнительным материалам и ссылкам на материалы в сети интернет, к практическим заданиям и компьютерным тестам.

**Требования к учебно-методическому и информационному обеспечению.** ДПОППК включает в себя 3 модуля, промежуточную и итоговую аттестацию.

По ДПОППК сформированы все необходимые учебно-методические материалы. Она оснащена следующими видами учебно-методических материалов в печатном и цифровом формате: конспектами и презентациями лекций, описаниями практических занятий, компьютерными тестами, списками учебной и дополнительной литературы, дополнительными материалами, ссылками на Интернет ресурсы, актуальными для освоения программы.

Учебно-методические материалы размещены на сайте вуза <http://chgik.ru/>

Реализация ДПОППК обеспечивается доступом (удаленный доступ) всех обучающихся к электронной библиотечной системе, в том числе одновременно из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет.

## **8. ФОРМАТ АТТЕСТАЦИИ**

### ***Промежуточная аттестация.***

Требования к прохождению промежуточной аттестации. Обучающийся должен:  
– своевременно и качественно выполнять промежуточное задание.

### ***Итоговая аттестация.***

К итоговой аттестации допускаются обучающиеся, успешно освоившие учебный план ДПОППК. Итоговая аттестация проводится в форме зачета по результатам выполнения итогового задания.

## **9. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Оценка освоения обучающимися учебного материала осуществляется по результатам выполнения письменного творческого итогового задания.

Итоговая работа считается выполненной, если полученный балл за задание не меньше 50.

## 10. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Апинян, Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. – СПб., Изд-во СПб. Ун-та, 2003.
2. Вершковский, Э.В. Театрализованные формы массовой культурно-просветительной работы: Автореферат... Л., 1978.
3. Ворошилов, В. Феномен игры.
4. Игры: Энцикл. сб. / Сост. В.А. Черноземцев. – Челябинск: Юж.-Урал. кН. изд-во, АОЗТ «Оренбургское книжное издательство», 1995». – 800 с.
5. Кайуа, Р. Игры и люди: Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007 (Нация и культура / Научное наследие: Антропология).
6. Панфилов, В. В. Праздник и Игра.
7. Суртасов, В.Я. Игра как социокультурный феномен: Учебное пособие. – СПб.:
8. Хейзинга, Й. Homo ludens: В тени завтрашнего дня / Пер. с Нидерланд. В. Ошиса. - М.: ООО «Издательство АСТ», 2004.
9. Шашина, В.П. Методика игрового общения. – Ростов-н/Д: Феникс, 2005. – 288 с. (сред. Проф. Обр.).
10. Шиловский камертон / сост., авт. коммент. А. А. Мордасов. – Челябинск: ЧГИК, 2017. – 316 с.
11. Энциклопедия игр / Сост. В.А. Менделеев. – Харьков, 1995.
12. Юнгер, Ф.Г. Игры. Ключ к их значению / Пер. с нем. А.В. Перцева. – СПб.: Владимир Даль, 2012. – 335 с.

### 10.1. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Баканурский, А. Жизнь, игра, театральность. – Одесса: Студия «Негоциант», 2004. – 272 с. – (Сад камней: Историко-культуролог. серия).
2. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры.
3. Быковская, Е.В. Как избавиться от игровой зависимости / Е.В. Быковская, А.И. Чапов, О.И. Чапов. – М.: Эксмо, 2007. – 256 с.
4. Детские подвижные игры народов СССР. Пособие для воспитателей детского сада / Сост. А. Кенеман. – М., 1989.
5. Игротека: история и перспективы развития. / Науч. Ред. С.В. Григорьев. – М.: МГДД(Ю)Т, 2005. – 132 с.
6. Игры народов мира / Сост. Е. Пальгина. – М.: ТЕРРА – Книжный клуб, 2002. – (Популярная энциклопедия).
7. Миллер, С. Психология игры. – М.: Владос, 2000.
8. Панфилов, В. Праздник и Игра.
9. Праздничный календарь: сб. сценариев вузовских мероприятий / Челяб. гос. ин-т культуры; рук. проекта М.Г. Шаронина, сост.: В.Е. Солдаткин. – Челябинск: ЧГИК, 2018. – 286 с.
10. Ретюнских, Л.Т. Игра как она есть, или онтология игры. – М.: МПГУ, 1997.
11. Ретюнских, Л.Т. Этика игры. – М.: Прометей, 1998. – 120 с.
12. Хренов, Н.А. Мифология досуга. – М.: Изд-во Государственного республиканского центра русского фольклора, 1998. – 448 с.
13. Хренов, Н.А. «Человек играющий» в русской культуре. – СПб.: Алтейя, 2006.
14. Хуго, Р. Играющий человек / Пер. с нем. – М.: Библиейско-богословский институт св. апостола Андрея, 2010. – 95 с. – (Серия «Современное богословие»).
15. Эльконин, Д. Психология игры. М., 1978.

### 10.2. ЛИТЕРАТУРА (КОМПЛЕКТ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ – ПЕЧАТНЫЙ ИЛИ ЭЛЕКТРОННЫЙ ВАРИАНТЫ)



1. Бубенкова, М.В., Солдаткин, В.Е. Интерактивный музей времени
2. Демишева, Д.В., Солдаткин В.Е. Л.Н.Толстой - вспомнить все
3. Лукашин, С.Н. Современное клубное видео: учеб.-метод. пособие по видеосопровождению праздничных мероприятий. Издание с QR-кодами.
4. Солдаткин, В.Е. День работника культуры-2021 «Творческая аккультурация»
5. Солдаткин, В.Е. Весенний призыв
6. Степанова, И.В., Ягодинцева, Н.А. «Искусство – грозное оружие!»
7. «Песни и игры народного праздника как память культуры»
8. «Игры. Энциклопедический сборник»

#### **11. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

<http://e.sekretariat.ru/> – Электронная версия журнала «Справочник секретаря и офис-менеджера».

<http://scrgcy-lukashin.ru/> - Сценарный магазин Сергея Лукашина