

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Рахаев Анатолий Измаилович
Должность: И. о. Ректора
Дата подписания: 07.02.2025 10:33:44
Уникальный программный ключ:
b049feef759df6f58f67585b9bb2502ddf293921

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Северо-Кавказский государственный институт искусств»

Колледж культуры и искусств



УТВЕРЖДАЮ

Директор колледжа культуры и искусств

ФГБОУ ВО СКГИИ


В.Х. Шарибов

«12» февраля 2025 г.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

МДК.02.01.02 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

по специальности

51.02.02 Социально-культурная деятельность

Вид: Организация культурно-досуговой деятельности

Квалификация выпускника:

Менеджер социально-культурной деятельности

Форма обучения – очная

Нальчик, 2025

Оценочные материалы разработаны на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 51.02.02 Социально-культурная деятельность (по видам)

Организация-разработчик: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Северо-Кавказский государственный институт искусств» Колледж культуры и искусств

Обсуждено на заседании
ПЦК

«10» февраля 2025г. протокол №8

Председатель ПЦК



Шаваева М.О.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**
- 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ**
- 3. МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**
- 4. МАТЕРИАЛЫ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

1. Общие положения

Оценочные материалы для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации предназначены для проверки результатов освоения учебных дисциплине МДК.02.01.02 Игровые технологии. Итоги промежуточная аттестация по дисциплине составлены в соответствии с Федеральным Государственным образовательным стандартом СПО по специальности 51.02.02 Социально-культурная деятельность (по видам).

2. Результаты освоения учебной дисциплины

Оценочные материалы позволяют следующие результаты в соответствии с требованиями рабочей программы. В результате освоения учебной дисциплины обучающийся:

Код	Наименование общих компетенций
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализ и интерпретации информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрегиональных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения

Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ПК 2.1.	Организовывать культурно-досуговую деятельность с применением современных методик.
ПК 2.2.	Разрабатывать и реализовать сценарные планы культурно-досуговых программ, осуществлять их постановку, лично участвовать в них в качестве исполнителя.
ПК 2.3.	Осуществлять организационную и репетиционную работу с участниками культурно-досуговых программ.
ПК 2.4	Осуществлять организацию и проведение культурно-досуговых программ с применением игровых технологий, технических средств.
ПК 2.5.	Организовывать и проводить мероприятия в сфере молодежной политики, включая досуг и отдых детей, подростков и молодежи, в том числе в специализированных (профильных) лагерях.

В результате освоения профессионального модуля обучающийся:

Владеть навыками	<ul style="list-style-type: none"> - организации культурно-досуговой работы с населением региона, в том числе с детьми, подростками, молодежью; - проведения игровых форм и программ; - подготовки сценариев, организации, постановки, художественно-технического и музыкального оформления культурно-досуговых программ; - работы с детьми, подростками и молодежью в культурно-досуговых учреждениях (организациях), в том числе в специализированных (профильных) лагерях;
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> - распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; - анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; - определять этапы решения задачи; - выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;

- составить план действия; определить необходимые ресурсы;
- владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах;
- реализовать составленный план;
- оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)
- определять задачи для поиска информации;
- определять необходимые источники информации;
- планировать процесс поиска;
- структурировать получаемую информацию;
- выделять наиболее значимое в перечне информации;
- оценивать практическую значимость результатов поиска, оформлять результаты поиска;
- определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности;
- применять современную научную профессиональную терминологию;
- определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования;
- выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи;
- презентовать бизнес-идею;
- оформлять бизнес-план;
- определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности;
- определять источники финансирования;
- организовывать работу коллектива и команды;
- взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности,
- использовать теоретические сведения о личности и межличностных отношениях;
- разрешать конфликтные ситуации и способствовать их предотвращению;
- грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в

рабочем коллективе;

- применять исторические знания в профессиональной и общественной деятельности,
- ориентироваться в современной экономической, политической и культурной ситуации в России и мире;
- применять знания истории отечественной культуры в работе с творческим коллективом;
- сохранять культурное наследие региона;
- организовывать культурно-досуговую деятельность в культурно-досуговых учреждениях и образовательных организациях;
- оказывать консультационно-методическую помощь по вопросам организации культурно-досуговой деятельности;
- осуществлять руководство структурным подразделением культурно-досугового учреждения (организации);
- осуществлять художественно-техническое музыкальное оформление культурно-досуговых программ,
- работать над эскизом, чертежом, макетом, выгородкой;
- разрабатывать сценарии культурно-досуговых программ, осуществлять их постановку,
- использовать разнообразный материал при подготовке сценариев;
- организовывать и проводить репетиционную работу с участниками культурно-досуговой программы;
- личного участия в постановках в качестве исполнителя
- общаться со слушателями и зрителями;
- использовать техническое световое и звуковое оборудование, подготовить фонограмму;
- организовывать досуговую работу с детьми и подростками;
- организовывать анимационную работу, подготавливать и проводить с подростками, детьми и молодежью различные игровые, конкурсные и

	<p>другие программы;</p> <ul style="list-style-type: none"> - подготавливать и проводить игровую форму с различными возрастными категориями населения; - общаться со слушателями и зрителями;
Знать	<ul style="list-style-type: none"> - актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; - основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; - алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; - методы работы в профессиональной и смежных сферах; - структуру плана для решения задач; - порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности; - номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; - приемы структурирования информации; - формат оформления результатов поиска информации; - содержание актуальной нормативно-правовой документации; - современная научная и профессиональная терминология; - психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; - особенности социального и культурного контекста; - правила оформления документов и построения устных сообщений; - историю и значимость профессиональной деятельности по специальности; - основные виды и этапы культурно-досуговой деятельности в России и в своем регионе; - основные направления, формы и тенденции развития культурно-досуговой деятельности; - теоретические основы, общие и частные методики организации культурно-досуговой деятельности; - специфику выразительных средств;

- средства и способы художественного оформления культурно-досуговых программ;
- специфику музыкального языка, выразительные средства музыки, основные музыкальные жанры и формы,
- методы музыкального оформления культурно-досуговых программ, технику безопасности;
- методы создания сценариев,
- специфику работы над сценариями культурно-досуговых программ;
- основные положения теории и практики режиссуры;
- особенности режиссуры культурно-досуговых программ;
- сущность режиссерского замысла;
- теоретические основы, виды;
- приемы активизации зрителей;
- специфику выразительных средств;
- средства и способы художественного оформления культурно-досуговых программ;
- технику безопасности;
- классификацию технических средств;
- типы звуковоспроизводящей, осветительной и проекционной аппаратуры, принципы ее использования в культурно-досуговых программах;
- методы создания фонограмм;
- специфику досуговой работы с детьми и подростками с учетом их возрастных особенностей;
- теоретические основы игровой деятельности;
- особенности использования игровых форм досуга с учетом возрастных особенностей населения;
- значение игры в развитии детей;
- виды, формы, технологию подготовки и проведения игры;
- общую методику организации анимационной деятельности в культурно-досуговых учреждениях (организациях) и на открытых площадках;
- методики подготовки и проведения анимационных программ (игровых, конкурсных, дискотек и других)

	<p>для различных групп населения;</p> <p>- теоретические основы, виды и формы анимационной деятельности;</p> <p>- основные принципы работы с детьми, подростками и молодежью;</p> <p>- содержание, уровни и формы деятельности учреждений культуры в реализации задач молодёжной политики</p>
--	---

3. Материалы для текущего контроля успеваемости по учебной дисциплине

Контрольная работа № 1.

Это периодический (рубежный) контроль, позволяющий определить качество изучения студентами учебного материала по разделу 1.

1.1. Происхождение, социально-педагогическое значение и признаки игры.

1.6. Игры для взрослых и людей третьего возраста.

1.3. Классификация игр.

1.4. Игры для детей и юношества.

1.5. Формы организации подвижных, малоподвижных и спокойных игр

1.2. Функции игрового общения.

Данный контроль знаний осуществляется в устной форме.

Студент должен **знать**:

- Понятие, сущность, виды и основные функции игр;
- История развития игрового жанра;
- Классификация игр,
- Особенности подвижной, малоподвижной, спокойной игр,
- Особенности игры на дискотеки;
- Особенности игр для взрослых, людей третьего возраста.

Студент должен **уметь**:

- Подбирать игровые задания и методически обосновывать принадлежность к определенной возрастной группе.
- Составлять программы игр для проведения детского и взрослого праздников, дискотеки.
- Самостоятельно работать с учебно-методической и дополнительной литературой.

4. Материалы промежуточной аттестации по учебной дисциплине

Содержание задания:

Контрольная работа состоит из 3 заданий, первые два теоретические (вопросы), третье практическое – студенты должны провести игру (новую) на уроке и сдать портфолио на проверку.

- I. Проверка пройденного материала по предложенным вопросам:
1. Понятие «игра», ее роль в жизни человека.
 2. Признаки игры.
 3. Функции игры.
 4. Классификация игр.
 5. Профессиограмма ведущего игровой программы.
 6. Как следует вести объяснение игры.
 7. Как не следует вести объяснение игры.
 8. История развития игрового жанра.
 9. Принципы составления игровой программы (конкурсный, аттракционный и др.).
 10. Вступительный монолог или «подводка» к игре (приведите примеры).
 11. Особенности младшего, среднего, старшего школьного возраста и виды игр для них (примеры).
- II. Провести игру и сдать портфолио на проверку.

Контрольная работа

Это итоговый контроль направленный на проверку конечных результатов обучения за I семестр по следующим темам:

- 2.1. Ведущий – организатор игрового действия.
- 2.2. Методика объяснения игры.
- 2.7. Приемы укрепления структуры игровой программы.
- 2.4. Идеино-тематическая основа игровой программы.
- 2.5. Драматургия игровой программы.
- 2.6. Основные методические требования к подбору игрового материала и художественному оформлению.
- 2.3. Вступительный монолог к игре.

Данный контроль знаний осуществляется в устной форме.

Содержание задания:

Контрольная работа состоит из 4-х заданий, первое теоретическое (вопросы), остальные практические.

I. В первом задании проверяется пройденный материал по предложенным вопросам:

1. Понятие «сценарий» и его структура.
2. Композиция игровой программы.
3. Идеино-тематическая основа игровой программы (тема, идея, сверхзадача).
4. Понятие сценарный ход и его виды.
5. Понятие конфликт в игровой программе и его виды.
6. Методические требования к подбору игрового материала и реквизиту.
7. Что такое бутафория, реквизит, декорации (приведите примеры).
8. Что такое «плавающая кульминация», «деактивизация», «инверсия».

- II. Во втором задании придумать конфликт для сценарного хода предложенного преподавателем (например, Звездное путешествие, на балу у Снежной Королевы и т.п.).
- III. В третьем выполнить все задания в Рабочей тетради №1 «Теоретические основы методики организации и проведения игровых программ»
- IV. Сдать портфолио на проверку.

Контрольная работа

Проверяются следующие знания:

- Приемы создания названия и содержания конкурсно-игровой программы;
- Виды и возможности игровых принципов;
- Особенности игр с использованием стендов и плакатов;
- Особенности игры с залом;
- Атракционы и их виды;
- Особенности настольных игр, их виды.

Умения:

- Создавать названия и содержание конкурсно-игровой программы.
- Использовать игровые принципы при создании игровой программы.
- Составлять программы игр с эстрады. Изготавливать необходимый для их проведения реквизит.
- Подготовить и провести игру с использованием стендов или плакатов;
- Составлять перечень игр для клубной игротеки. Изготовить как минимум одну из них.

Содержание задания:

Контрольная работа состоит из 3 заданий: первое – теоретическое (вопросы), второе – контрольно-тестовые задания, третье – сдать портфолио на проверку.

I. В первом задании проверяется пройденный материал по предложенным вопросам:

1. Объясните алгоритм создания названия и содержания конкурсно-игровой программы.
2. Дайте характеристику игровых принципов.
3. Игры-конкурсы и Игры-аттракционы их особенности проведения в игровых программах.
4. Раскройте понятие «Настольные игры», особенности их использования в игровых программах
5. Особенности игр АНАГРАММА, АРИФМОГРИФ. Приведите примеры.
6. Особенности игр БУРИМЕ, БАЛДА. Приведите примеры.
7. Особенности игр ЛОГОГРИФ, МЕТАГРАММА. Приведите примеры.

8. Особенности игр ЛЕСТНИЦА, ПИРАМИДА. Приведите примеры.
9. Особенности игр РЕБУС, ШАРАДА. Приведите примеры.
10. Особенности игр ЧАЙНБОРД, СКВЭБОРД, ПАЛИНДРОМ. Приведите примеры.

II. Во втором задании – контрольно-тестовые задания по теме: «Настольные игры». В тесте использованы вопросы закрытого типа с вариантами ответов и открытого со свободным ответом

Правила заполнения:

Студент может выбрать один вариант ответа из предложенных в закрытом вопросе, либо написать развернутый ответ в открытом. При этом исправления не засчитываются за правильный ответ.

III. Сдать портфолио на проверку

Зачет: Показ сюжетно-игровой или конкурсной программы

Проверяются следующие знания:

- Технологии подготовки и проведения сюжетно-игровых и конкурсных программ.

Умения:

- Составлять сценарии сюжетно-игровых и конкурсных программ;
- Методически грамотно проводить игровую программу.

Содержание задания:

Поведение на занятии собственной сюжетно-игровой и конкурсной программы по разработанному авторскому сценарию.

Сценарий должен включать в себя следующие разделы:

- Художественное оформление площадки,
- Музыкальное оформление;
- Световое оформление;
- Реквизит;
- Призы,
- Действующие лица (их костюмы, описаны или нарисованы),
- Литературный сценарий.