

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 15.06.2026 12:44:41  
Уникальный программный ключ:  
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

**Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине:  
Сценарные технологии игровых программ, 6 семестр**

Код, направление подготовки	<b>51.03.05</b>
Направленность (профиль)	<b>Режиссура театрализованных представлений и праздников</b>
Форма обучения	<b>Театрализованные представления и праздники</b>
Кафедра-разработчик	<b>очная</b>
Выпускающая кафедра	<b>Режиссуры</b>

### Типовые контрольные задания

1. Понятие «игра». Взаимосвязь игры и досуга.
2. Современные формы игрового общения, причины её популярности.
3. Сущность игрового общения.
4. Характеристика игры как феномена досуговой деятельности.
5. Функции игры.
6. Роль игры как средства эмоционального воздействия на духовную жизнь человека и общества.
7. Игра как метод просвещения, воспитания и гармонического развития личности.
8. Игровые принципы.
9. Виды игр, характерные особенности.
10. Ведущий игрового общения, как основа конкурсно-игровой программы
11. Основные задачи организатора игрового общения, личностные качества
12. Драматургия игрового общения.
13. Основы досуговой драматургии.
14. Выбор темы, определение аудитории, формулировка целей.
15. Сценарно-режиссёрский ход игровых программ.
16. Конфликт в игровом жанре.
17. Композиционное построение игрового репертуара.
18. Музыкальное оформление, элементы художественного оформления, реквизит игрового действия.
19. Изучение досуговых интересов аудитории.
20. Подбор игрового материала.
21. Композиционное построение программы.
22. Оснащение игровой программы.
23. Репетиционная работа. Реклама.
24. Специфика подготовки и проведения.
25. Репетиционная деятельность. Анализ итогов.
26. Выразительные средства в режиссуре конкурсно-игровых программ.

**Показ** – 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.

## Контрольная работа

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

**Этап: проведение промежуточной аттестации по дисциплине (зачет)**

Проведение промежуточной аттестации происходит в виде экзамена. Задание на экзамене включает выполнение **контрольных работ и показа** (подготовка и демонстрация умения выполнять комплексные тренинги или инсценировки).

## ВОПРОСЫ, ПЕРЕЧЕНЬ УМЕНИЙ И НАВЫКОВ НЕОБХОДИМЫЙ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ (зачет).

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

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Сценарно-режиссёрский ход игровых программ.</li> <li>• Конфликт в игровом жанре.</li> <li>• Композиционное построение игрового репертуара.</li> <li>• Музыкальное оформление, элементы художественного оформления, реквизит игрового действия.</li> <li>• Совокупность методов.</li> <li>• Изучение досуговых интересов аудитории.</li> <li>• Подбор игрового материала.</li> <li>• Композиционное построение программы.</li> <li>• Оснащение игровой программы.</li> <li>• Репетиционная работа. Реклама.</li> <li>• Разработка постановочного плана. Его защита.</li> <li>• Специфика подготовки и проведения.</li> <li>• Репетиционная деятельность. Анализ итогов.</li> <li>• Выразительные средства в режиссуре конкурсно-игровых программ.</li> </ul>	
--	--

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