

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры»  
Факультет социально-культурных технологий  
Кафедра социально-культурной деятельности

## СЦЕНОГРАФИЯ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ

Рабочая программа дисциплины

**Направление подготовки**  
51.03.03 – Социально-культурная деятельность

**Направленность (профиль)**  
«Технологии досуга в социально-культурной сфере»

Квалификация (степень) выпускника:  
**Бакалавр**

Форма обучения:  
**Очная, заочная**

Кемерово

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03 3++ «Социально-культурная деятельность» профиля подготовки: «Технологии досуга в социально-культурной сфере»

Утверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 24.05.2023 г., протокол № 8

Переутверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 25.04.2024 г., протокол № 8

Переутверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 03.04.2025 г., протокол № 7

Зайцева Т. В. Сценография культурно-досуговых программ [Текст]: рабочая программа дисциплины по направлению подготовки 51.03.03 «Социально-культурная деятельность», направленности (профилю) «Технологии досуга в социально-культурной сфере» квалификация (степень) выпускника – «Бакалавр» / – Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2023. – 30 с. – Текст: непосредственный.

*Автор-составитель:  
Т.В. Зайцева,  
старший преподаватель каф. СКД*

## **Содержание рабочей программы дисциплины**

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы бакалавриата
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы
4. Объем, структура и содержание дисциплины
  - 4.1. Объем дисциплины
  - 4.2. Структура дисциплины
  - 4.3. Содержание дисциплины
5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии
  - 5.1 Образовательные технологии
  - 5.2 Информационно-коммуникационные технологии обучения
6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы (СР) обучающихся
7. Фонд оценочных средств
8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
  - 8.1.Основная литература
  - 8.2. Дополнительная литература
  - 8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»
  - 8.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины
10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья
11. Список ключевых слов

## **1. Цели освоения дисциплины**

Целью освоения дисциплины «Сценография культурно-досуговых программ» является:

- формирование комплекса организационно-творческих навыков, развитие которых позволит студенту осуществлять художественно-техническое оформление культурно-досуговых программ.

## **2. Место дисциплины в структуре образовательной программы бакалавриата**

Дисциплина относится к учебных дисциплин по выбору, формируемым участниками образовательных отношений, учебного плана основной образовательной программы ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03. «Социально-культурная деятельность» профиль подготовки «Технологии досуга в социально-культурной сфере».

Для освоения дисциплины «Сценография культурно-досуговых программ» необходимы знания, умения и компетенции, сформированные в результате изучения обучающимися таких дисциплин базовой части, как «Технологические основы социально-культурной деятельности», «Режиссерские основы социально-культурной деятельности», «Эстетика», а также дисциплины части, формируемой участниками образовательных отношений, «Постановка социокультурных программ в event-индустрии».

Дисциплина «Сценография культурно-досуговых программ» является предшествующей для изучения дисциплины базовой части основной образовательной программы «Творческо-производственная деятельность и художественное руководство учреждениями культуры», дисциплины части, формируемой участниками образовательных отношений, «Организация культурно-массового досуга в учреждениях социальной защиты населения», а также дисциплины по выбору, формируемой участниками образовательных отношений, «PR-технологии и рекламная деятельность в СКС».

## **3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций и индикаторов их достижений:

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций		
	знать	уметь	владеть
УК-3 - способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	- особенности, правила и приемы социального взаимодействия в команде; - особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляется взаимодействие, учитывать их в своей деятельности; - основные теории мотивации, лидерства; - стили лидерства	- организовать собственное социальное взаимодействие в команде; - определять свою роль в команде; - принимать рациональные решения и обосновывать их; - планировать последовательность шагов для достижения заданного результата.	- навыками организации работы в команде для достижения общих целей; - навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики.

	и возможности их применения в различных ситуациях.		
ПК-1 - готов к участию в апробации и внедрении инновационных технологий социально-культурной деятельности	- методы апробации инноваций; - основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности.	- применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки; - выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности; - разрабатывать планы внедрения новых технологий социально-культурной деятельности.	- навыками внедрение новых технологий социально-культурной деятельности; - навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий.
ПК-5 - готов к поддержке современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств	- сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения.	- формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	- навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества.

Перечень обобщённых трудовых функций и трудовых функций, имеющих отношение к профессиональной деятельности выпускника:

Профессиональные стандарты	Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции
01.001 Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)»	Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	Воспитательная деятельность Развивающая деятельность
01.003 Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и	Преподавание по дополнительным общеобразовательным программам	Организация досуговой деятельности обучающихся в процессе реализации дополнительной

взрослых»		общеобразовательной программы
	Организационно-педагогическое обеспечение реализации дополнительных общеобразовательных программ	Организация и проведение массовых досуговых мероприятий
01.005 Профессиональный стандарт «Специалист в области воспитания»	Социально-педагогическая поддержка обучающихся в процессе социализации	Организация социально-педагогической поддержки обучающихся в процессе социализации
	Организационно-педагогическое обеспечение воспитательного процесса	Организация работы по направлениям внеурочной деятельности
01.007 Профессиональный стандарт «Специалист, участвующий в организации деятельности детского коллектива (вожатый)»	Содействие организации и сопровождению деятельности детского коллектива (группы, подразделения, объединения) в организациях отдыха детей и их оздоровления (образовательных организациях)	Сопровождение деятельности временного детского коллектива (группы, подразделения, объединения) в организациях отдыха детей и их оздоровления под руководством педагогического работника
		Оказание организационной поддержки обучающимся образовательной организации в создании, развитии и деятельности детского коллектива (группы, подразделения, объединения) под руководством педагогического работника

Перечень квалификационных характеристик должностей работников культуры, искусства и кинематографии, имеющих отношение к профессиональной деятельности выпускника:

- «Квалификационные характеристики должностей работников, занятых в культурно-досуговых организациях, центрах (домах народного творчества), дворцах и домах культуры, парках культуры и отдыха, центрах досуга, кинотеатрах и других аналогичных организациях культурно-досугового типа», должность руководителя Домов (центров) народного творчества, других аналогичных организаций, обеспечивающих методическое руководство организациями культурно-досугового типа «Художественный руководитель»; должности специалистов Домов (центров) народного творчества, других аналогичных организаций, обеспечивающих методическое руководство организациями культурно-досугового типа «Режиссер массовых представлений», «Специалист по методике клубной работы»

- «Квалификационные характеристики должностей работников, занятых в культурно-досуговых организациях, центрах (домах народного творчества), дворцах и домах культуры, парках культуры и отдыха, центрах досуга, кинотеатрах и других аналогичных организациях культурно-досугового типа», должности руководителей Культурно-досуговых организаций клубного типа (централизованной (межпоселенческой) клубной системы), парков культуры и отдыха, городских садов, других аналогичных культурно-досуговых организаций «Художественный руководитель», «Художественный

руководитель филиала организации культуры клубного типа (централизованной (межпоселенческой) клубной системы)», «Менеджер культурно-досуговых организаций клубного типа, парков культуры и отдыха, городских садов, других аналогичных культурно-досуговых организаций», «Менеджер по культурно-массовому досугу», «Руководитель клубного формирования (любительского объединения, студии, коллектива самодеятельного искусства, клуба по интересам)», «Руководитель кружка», «Распорядитель танцевального вечера, ведущий дискотеки, руководитель музыкальной части дискотеки», «Культурганизатор».

#### **4. Объем, структура и содержание дисциплины**

##### **4.1. Объем дисциплины**

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 академических часов, в 6 семестре проводится экзамен.

Для студентов очной формы обучения предусмотрено 94 часа контактной (аудиторной) работы с обучающимися (38 часов лекций, 56 часов практических занятий) и 59 часов самостоятельная работа обучающихся. 24 часа (25,53 %) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

Для студентов заочной формы обучения предусмотрено 20 часов контактной (аудиторной) работы с обучающимися (10 часов лекций, 10 часов практических занятий) и 143 часа самостоятельная работа обучающихся. 9 часов (45,00 %) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

Практическая подготовка при реализации учебной дисциплины «Сценография культурно-досуговых программ» организуется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Практическая подготовка включает в себя отдельные занятия лекционного типа, которые предусматривают передачу учебной информации обучающимся, необходимой для последующего выполнения работ, связанной с будущей профессиональной деятельностью.

##### **4.2. Структура дисциплины**

###### *Очная форма обучения*

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			Интеракт. формы обучения	СРО
			лекции	практ. занятия	др. виды зан. по уч. пл.		
1	2	3	4	5	6	7	8
1.1	Режиссер и зрительный образ культурно-досуговой программы	5	2	4			4
1.2	Основы композиции, цветоведения, законы Перспективы	5	4	10/10*		10* творческое задание	4
1.3	Основные этапы художественного оформления культурно-досуговой программы	5	4/2*	6		2* просмотр и обсуждение видеозаписи	4
1.4	Приемы создания декорационного оформления культурно-досуговой	5	4	8/6*		6* творческое задание	6

	программы. Способы организации сценического пространства.						
1.5	Макет и его значение в работе над постановкой	5	2	6/2*		2* творческое задание	4
1.6	Сценические эффекты на сцене	6	6	4/2*		2* коллоквиум	10
1.7	Сценический костюм и его роль в культурно-досуговой программе	6	6	6		2* творческое задание	10
1.8	Театральная мебель и театральная бутафория, Способы изготовления, материалы и инструменты	6	6	6			7
1.9	Паспорт мероприятия. Основная документация по выпуску культурно-досуговой программы	6	4	6/2*		2* проблемная дискуссия с выдвижением проектов	10
	Всего часов в интерактивной форме:		2	22			
	Итого		38	56			59

### Заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			Интеракт. формы обучения	СРО
			лекции	практ. занятия	конс.		
1	2	3	4	5	6	7	8
1.1	Режиссер и зрительный образ культурно-досуговой программы	5	1	-			12
1.2	Основы композиции, цветоведения, законы Перспективы	5	-	2/2*	1	2* творческое задание	12
1.3	Основные этапы художественного оформления культурно-досуговой программы	5	1	1/1*	1	1* просмотр и обсуждение видеозаписи	12
1.4	Приемы создания декорационного оформления культурно-досуговой программы. Способы организации сценического пространства.	5	1	1/1*	1	1* творческое задание	12

1.5	Макет и его значение в работе над постановкой	5	1	-	1		12
1.6	Сценические эффекты на сцене	6	1/1*	-	1	1* коллоквиум	20
1.7	Сценический костюм и его роль в культурно-досуговой программе	6	2	2/2*	1	2* творческое задание	23
1.8	Театральная мебель и театральная бутафория, Способы изготовления, материалы и инструменты	6	2	2	1		20
1.9	Паспорт мероприятия. Основная документация по выпуску культурно-досуговой программы	6	1	2/2*	1	2* проблемная дискуссия с выдвижением проектов	20
	Всего часов в интерактивной форме:		1	8			
	Итого		10	10	8		143

#### 4. 3. Содержание дисциплины

№ п/п	Содержание	Результаты обучения	Формы текущего контроля, промежуточно й аттестации. Виды оценочных средств
1.1	<b>Режиссер и зрительный образ культурно-досуговой программы.</b> Зрительный образ и решение художественного оформления на основе режиссерского замысла( с учетом авторских ремарок, этнографического, иконографического материала). Понятие о стиле и жанре. Идея произведения и средства художественной выразительности. Выбор выразительных художественных средств в соответствии с жанром. Детали, оформления, несущие смысловую нагрузку произведения. Стилизация и символика в декоративном	<b>Формируемые компетенции:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (ПК-1)</li> <li>• (ПК-5)</li> </ul> В результате изучения темы студент должен: <b>знать:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</li> <li>• сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5).</li> </ul> <b>уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• разрабатывать планы</li> </ul>	Устный опрос

	оформлении. Гротеск и эклектика	<p>внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5).</li> </ul>	
1.2	<p><b>Основы композиции, цветоведения, законы Перспективы.</b></p> <p>Композиция, ее основные компоненты, виды и принципы построения, применение в художественном оформлении мероприятия. Соответствие замысла режиссера с реальными возможностями сценического пространства. Понятие о цвете, образная цветовая ассоциативность. Эмоциональное воздействие цвета .Перспектива и ее законы, значение и способы ее применения в создании декорационного оформления</p> <p>Разработка композиции сценического пространства на примере курсового проекта.</p>	<p><b>Формируемые компетенции:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (УК-3)</li> <li>• (ПК-1)</li> <li>• (ПК-5)</li> </ul> <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляется взаимодействие, учитывать их в своей основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</li> <li>• сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5).</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• организовать собственное социальное взаимодействие в команде (УК-3);</li> <li>• определять свою роль в команде (УК-3);</li> <li>• выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1);.</li> </ul>	Творческое задание 1
1.3	<b>Основные этапы художественного оформления культурно-досуговой программы.</b>	<b>Формируемые компетенции:</b>	Просмотр и обсуждение видеозаписи

1.4	<p>Художественное видение режиссера. Поиск внешнего образа, выбор принципа художественного оформления.</p> <p>Работа над эскизами художественного оформления. Определение цветового решения оформления</p> <p>Подбор материала для изготовления декораций. Написание сметы расходных материалов</p> <p>Макетирование, чертежи декораций, изготовление элементов декорации в натуральную величину</p> <p>Выгородки, планировки, Установка света</p> <p>Монтировочные и прогонные репетиции. Генеральная репетиция, выпуск и сохранение спектакля.</p> <p>Архивные материалы постановки.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (ПК-1)</li> <li>• (ПК-5)</li> </ul> <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляется взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3);</li> <li>• методы апробации инноваций (ПК-1);</li> <li>• основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</li> <li>• сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5).</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3);</li> <li>• планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3);</li> <li>• применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1);</li> </ul> <p><b>владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3);</li> <li>• навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1).</li> </ul>	культурно-досуговых программ
-----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------

	<p><b>оформления культурно-досуговой программы. Способы организации сценического пространства.</b></p> <p>Декорационное оформление как создание атмосферы театрализованного представления.</p> <p>Виды и типы декораций</p> <p>Способы трансформации декорационного оформления.</p> <p>Монтировка декораций. Способы и организация сценического пространства при помощи элементов декорационного оформления</p> <p>Способы и организация сценического пространства при помощи элементов декорационного оформления.</p> <p>Выгородка, планировка.</p> <p>Приемы организации сценического пространства на импровизированной сценической площадке, малогабаритной сцене.</p>	<p><b>компетенции:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (УК-3)</li> <li>• (ПК-1)</li> </ul> <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• методы апробации инноваций (ПК-1);</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3);</li> <li>• планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3);</li> <li>• применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1);</li> <li>• выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1);</li> </ul> <p><b>владеТЬ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3);</li> <li>• навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1).</li> </ul>	задание 2
1.5	<p><b>Макет и его значение в работе над постановкой.</b></p> <p>Роль макета в создании театрализованного представления.</p> <p>Макет как основная форма режиссера над оформлением мероприятия.</p> <p>Предварительная работа на планировке. Изготовление деталей оформления в подмакетнике.</p> <p>Масштабы. Инструменты и материалы для работы в подмакетнике.</p> <p>Изготовление подмакетника из плотной бумаги. Изготовление деталей макета к конкретной постановке или</p>	<p><b>Формируемые компетенции:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (УК-3)</li> <li>• (ПК-1)</li> </ul> <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• методы апробации инноваций (ПК-1);</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3);</li> </ul>	Творческое задание 3

	<p>решению эпизода по заданию преподавателя</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3);</li> <li>• применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1);</li> <li>• выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1);</li> </ul> <p><b>владеТЬ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3);</li> <li>• навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1).</li> </ul>	
1.6	<p><b>Сценические эффекты на сцене.</b> Полетные устройства, поворотные устройства (телари, абсиды), подъемно- опускные платформы, механические волны. Световые приставки и создание световых эффектов на сцене.</p>	<p><b>Формируемые компетенции:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (УК-3)</li> <li>• (ПК-1)</li> <li>• (ПК-5)</li> </ul> <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p><b>знатЬ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляется взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3);</li> <li>• сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5).</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3);</li> </ul>	Коллоквиум

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3);</li> <li>• выбирать эффективные формы и методы аprobации инновационной деятельности (ПК-1);</li> <li>• формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5).</li> </ul> <p><b>владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3);</li> <li>• навыками внедрение новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</li> <li>• навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1);</li> <li>• навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5).</li> </ul>	
1.7	<p><b>Сценический костюм и его роль в культурно-досуговой программе.</b></p> <p>Значение сценического костюма в создании образа героя произведения.</p> <p>Костюм как выразитель художественного стиля и моды, как средство характеристики персонажа, как изобразительные элемент художественной формы оформления театрализованного представления.</p> <p>Отличие сценического костюма от</p>	<p><b>Формируемые компетенции:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (УК-3)</li> <li>• (ПК-1)</li> <li>• (ПК-5)</li> </ul> <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• особенности, правила и приемы социального взаимодействия в</li> </ul>	Творческое задание 4

<p>бытового.</p> <p>Выразительность сценического костюма и его художественная обработка.</p>	<p>команде (УК-3);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляется взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3);</li> <li>• основные теории мотивации, лидерства (УК-3);</li> <li>• стили лидерства и возможности их применения в различных ситуациях (УК-3);</li> <li>• основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</li> <li>• сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5).</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• организовать собственное социальное взаимодействие в команде (УК-3);</li> <li>• определять свою роль в команде (УК-3);</li> <li>• принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3);</li> <li>• планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3);</li> <li>• применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1);</li> <li>• выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1);</li> <li>• разрабатывать планы</li> </ul>	
----------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5).</li> </ul> <p><b>владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками организации работы в команде для достижения общих целей (УК-3);</li> <li>• навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3);</li> <li>• навыками внедрение новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</li> <li>• навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1);</li> <li>• навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5).</li> </ul>	
1.8	<p><b>Театральная мебель и театральная бутафория, Способы изготовления, материалы и инструменты.</b></p> <p>Театральная мебель и специфика ее изготовления. Стили и способы худ обработки. Трансформация мебели. Бутафория в театрализованном представлении ее роль и значение. Бутафорские предметы и фактуры. Связь бутафории с общим художественно-декорационным оформлением.</p> <p>Способы изготовления и используемые</p>	<p><b>Формируемые компетенции:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (УК-3)</li> <li>• (ПК-1)</li> <li>• (ПК-5)</li> </ul> <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• особенности, правила и приемы социального взаимодействия в команде (УК-3);</li> <li>• особенности поведения</li> </ul>	Устный опрос

	<p>материалы</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выделенных групп людей, с которыми осуществляется взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3);</li> <li>• основные теории мотивации, лидерства (УК-3);</li> <li>• стили лидерства и возможности их применения в различных ситуациях (УК-3);</li> <li>• основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</li> <li>• сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5).</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• организовать собственное социальное взаимодействие в команде (УК-3);</li> <li>• определять свою роль в команде (УК-3);</li> <li>• принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3);</li> <li>• планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3);</li> <li>• применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1);</li> <li>• выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1);</li> <li>• разрабатывать планы внедрения новых технологий социально-</li> </ul>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>культурной деятельности (ПК-1);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5).</li> </ul> <p><b>владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками организации работы в команде для достижения общих целей (УК-3);</li> <li>• навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3);</li> <li>• навыками внедрение новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</li> <li>• навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1);</li> <li>• навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5).</li> </ul>	
1.9	<p><b>Паспорт мероприятия. Основная документация по выпуску культурно-досуговой программы.</b></p> <p>Составление необходимых документов при сдаче художественного оформления мероприятия.</p> <p>Обоснование художественной идеи и главного зрительного образа.</p> <p>Работа над эскизами, планировками, макетом.</p>	<p><b>Формируемые компетенции:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (УК-3)</li> <li>• (ПК-1)</li> <li>• (ПК-5)</li> </ul> <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• особенности, правила и приемы социального взаимодействия в команде (УК-3);</li> <li>• особенности поведения выделенных групп людей, с которыми</li> </ul>	Защита проектов

	<p>осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные теории мотивации, лидерства (УК-3);</li> <li>• стили лидерства и возможности их применения в различных ситуациях (УК-3);</li> <li>• методы апробации инноваций (ПК-1);</li> <li>• основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</li> <li>• сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5).</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• организовать собственное социальное взаимодействие в команде (УК-3);</li> <li>• определять свою роль в команде (УК-3);</li> <li>• принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3);</li> <li>• планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3);</li> <li>• применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1);</li> <li>• выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1);</li> <li>• разрабатывать планы внедрения новых технологий социально-</li> </ul>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>культурной деятельности (ПК-1);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5).</li> </ul> <p><b>владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками организации работы в команде для достижения общих целей (УК-3);</li> <li>• навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3);</li> <li>• навыками внедрение новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</li> <li>• - навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1);</li> <li>• навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5).</li> </ul>	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Экзамен

## 5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии

### 5.1. Образовательные технологии

В соответствии с требованиями к условиям реализации основных образовательных программ в учебном процессе предусматривается использование современных педагогических технологий: когнитивной технологии, направленной на развитие критического мышления обучающихся; проблемно-поисковой технологии, ориентированной на продуктивную деятельность студентов в ходе решения проблемных ситуаций; технологии моделирующего обучения, моделирующие процесс исследования реальной или имитационной проблемной ситуации, самостоятельного принятия решения в соответствии с моделью социально-культурного взаимодействия, оценочную деятельность при анализе принятых решений и достигнутых результатов; коммуникативно-диалоговые технологии, организующие учебную деятельность студентов через обсуждение проблем, поиск аргументации, оценку и принятие решения в процессе коммуникативного общения;

а также традиционные образовательные технологии, включающие аудиторные занятия (лекционные и практические).

В рамках учебного курса предусмотрено использование интерактивных методов проведения занятий, направленных на реализацию компетентностного подхода к формированию и развитию профессиональных навыков обучающихся, таких как:

*Проблемная дискуссия с выдвижением проектов* – форма обучения, направленная на развитие у обучающихся опыта поиска решений, воплощения идей в виде проектов. В ходе дискуссии особое внимание уделяется процедурам выдвижения идей, которые будут развернуты в задания-проекты. Дискуссия направлена не столько на общую ориентацию в поиске возможных подходов и их аргументации, сколько на проработку самого содержания каждого из подходов, намеченных при обсуждении.

*Коллоквиум* - форма группового обсуждения под руководством преподавателя достаточно широкого круга вопросов. Коллоквиум проходит обычно в форме дискуссии, в ходе которой обучающимся предоставляется возможность высказать свою точку зрения на рассматриваемую проблему, учиться обосновывать и защищать ее. Аргументируя и отстаивая свое мнение, обучающийся в то же время демонстрирует, насколько глубоко и осознанно он усвоил изученный материал.

*Просмотр и обсуждение видеозаписи культурно-досуговых программ* - перед показом видеозаписи преподавателю необходимо поставить перед студентами несколько ключевых вопросов. Это будет основой для последующего обсуждения. Можно останавливать фильм на заранее отобранных кадрах (моментах) и проводить дискуссию. В конце занятия необходимо обязательно совместно со студентами подвести итоги и озвучить полученные выводы.

*Творческое задание* - выполнение творческого задания требует от студента воспроизведения полученной ранее информации в форме, определяемой преподавателем:

- 1) подборка примеров из практики (опыта);
- 2) подборка материала по определенной проблеме (ситуации);
- 3) участие в ролевой (ситуационной) игре и т.п.

## **5.2. Информационно-коммуникационные технологии**

Современный учебный процесс в высшей школе требует существенного расширения арсенала средств обучения, широкого использования средств информационно-коммуникационных технологий, электронных образовательных ресурсов, интегрированных в электронную образовательную среду. В ходе изучения студентами учебной дисциплины «Сценография культурно-досуговых программ» применение электронных образовательных технологий (e-learning) предполагает размещение различных электронно-образовательных ресурсов на сайте электронной образовательной среды КемГИК по web-адресу:

- для профиля «Технологии досуга в социально-культурной сфере» - <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2627>.

Электронно-образовательные ресурсы учебной дисциплины «Сценография культурно-досуговых программ» включают статичные электронно-образовательные ресурсы: файлы с текстами лекций, электронными презентациями, ссылки на учебно-методические ресурсы Интернет и др. Ознакомление с данными ресурсами доступно каждому студенту посредством логина и пароля. Студенту могут работать со статичными ресурсами, читая их с экрана или сохраняя на свой локальный компьютер для дальнейшего ознакомления. В процессе изучения учебной дисциплины для студента важно освоить данные ресурсы в установленные преподавателем сроки.

При освоении указанной дисциплины наряду со статичными электронно-образовательными ресурсами применяются интерактивные элементы: задания, тесты, семинары, форумы и др. Использование указанных интерактивных элементов направлено на действенную организацию самостоятельной работы студентов. Работа с указанными выше элементами дисциплины требует активной деятельности студентов, регламентированной как необходимостью записи на курс, так и сроками, требованиями к

## **6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы (СР) обучающихся**

### **6.1. Перечень учебно-методического обеспечения для СР обучающихся**

#### *Организационные ресурсы*

- Тематический план дисциплин для обучающихся очной формы обучения
- Тематический план дисциплин для обучающихся заочной формы обучения

#### *Учебно-программные*

- Рабочая программа дисциплины

#### *Учебно-теоретические ресурсы*

- Интерактивные лекции по основным разделам дисциплины

#### *Учебно-практические ресурсы*

- Описание практических и творческих работ
- Примеры выполнения практических заданий, творческого задания

#### *Учебно-методические ресурсы*

- Методические указания студентам к выполнению самостоятельной работы

#### *Учебно-справочные ресурсы*

- Словарь по дисциплине (глоссарий)

#### *Учебно-наглядные ресурсы*

- Электронные презентации к лекциям

#### *Учебно-библиографические ресурсы*

- Список рекомендуемой литературы
- Перечень полезных ссылок

#### *Фонд оценочных средств*

- Вопросы для устного опроса (по разделам дисциплины) и критерии оценивания ответов
  - Критерии оценивания лабораторных работ
  - Тематика деловых ролевых и ситуационных игр и критерии оценивания результатов участия в них
  - Тематика и критерии оценивания учебных исследовательских проектов
  - Вопросы к зачету
  - Вопросы к экзамену
- Тесты по дисциплине

## **6.2. Примерная тематика практических и творческих работ, эссе**

### **6.2.1. Примерная тематика творческих работ**

#### **Тема 1.2. Основы композиции, цветоведения, законы Перспективы**

Для выполнения творческого задания необходимо:

*Задание 1.* Смешение цветов (желтый, красный, синий).

- Нарисовать круг и разделить его на 6 равных частей.
- Залить половину круга желтой краской (1, 2, 3 часть).
- Дать высохнуть первому слою краски и по сухому слою залить красным цветом (3, 4, 5 части).
- После высыхания очередного слоя заливаются синим цветом 5, 6, 1 части.
- Проверить правильность выполнения работы: вырезать круг, в центр круга вставляется зубочистка. Получился цветной волчок. При вращении волчка цвета должны слиться в один белый цвет.

*Задание 2.* Цветовой круг Иттена.

- В центральной части круга вписываются в треугольник три основных цвета: желтый, красный и синий.
- Вокруг разместить 3 треугольника, которые представляют собой цвета, получаемые вследствие смешения основных: фиолетовый, зеленый, оранжевый.

- Попарно смешать цвета основные и составные: желто-зеленый, сине-зеленый, сине-фиолетовый, красно-оранжевый, желто-оранжевый, красно-фиолетовый. Цвета третьего порядка расположить на внешнем круге, в котором оттенки второго и третьего порядка, а также основные цвета повторяют порядок оттенков в естественном круге.

*Задание 3. Цветовые гармонии.*

- Разработать линейно-графическую структуру композиции квадрата. Продумать цветовую палитру для каждого квадрата в соответствии с типом цветовой гармонии (использовать цветовой круг, выполненный в задании 2):
- Гармония родственных цветов;
  - Гармония контрастно-родственных цветов;
  - Гармония контрастных цветов;
  - Гармония полихромная («триада»);
  - Гармония полихромная («тетрада»).

**Тема 1.4. Приемы создания декорационного оформления культурно-досуговой программы. Способы организации сценического пространства.**

Для выполнения творческого задания необходимо:

*Задание 1.* Выполнить декоративную композицию из природных растительных форм и изображений животных. Расположить композицию в геометрической фигуре.

*Задание 2.* Создать колористическую композицию из растительных форм с использованием цветовой гармонии родственных цветов.

*Задание 3.* Создать колористическую композицию из растительных форм с использованием цветовой гармонии комплементарных цветов.

*Задание 4.* Создать колористическую композицию с использованием цветовой гармонии родственно-контрастных цветов.

*Задание 5.* На основе изученных техник ДПИ осуществить тематическое художественное оформление учебной аудитории.

*Задание 6.* На основе изученных техник ДПИ оформить тематическую фотозону.

**Тема 1.5. Макет и его значение в работе над постановкой**

Для выполнения творческого задания необходимо:

*Задание.* Изготовить рабочий подмакетник

**Тема 1.7. Сценический костюм и его роль в культурно-досуговой программе**

Для выполнения творческого задания необходимо:

*Задание.* Разработать эскиз костюма для персонажа культурно-досуговой программы (на выбор студента).

**6.3. Методические указания для обучающихся по организации самостоятельной работы**

В связи с ограничением аудиторных занятий, важную роль играет самостоятельная работа студентов, которая благоприятствует выработке необходимых практических навыков и лучшему усвоению информации.

В ходе организации самостоятельной работы по учебной дисциплине «Сценография культурно-досуговых программ» обучающимся рекомендуется использование различных электронно-образовательных ресурсов на сайте электронной образовательной среды КемГИК по web-адресу:

- для профиля «Технологии досуга в социально-культурной сфере» - <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2627>.

Электронно-образовательные ресурсы учебной дисциплины «Художественное оформление культурно-досуговых программ» включают статичные электронно-образовательные ресурсы: файлы с текстами лекций, электронными презентациями, ссылки на учебно-методические ресурсы Интернет и др. Ознакомление с данными ресурсами доступно каждому обучающемуся посредством ввода индивидуального логина и пароля. Обучающиеся могут работать со статичными ресурсами, читая их с экрана или сохраняя на свой локальный компьютер для дальнейшего ознакомления. В процессе изучения учебной дисциплины для обучающегося важно освоить данные ресурсы в установленные преподавателем сроки.

Для успешной организации самостоятельной работы необходимо:

- 1) уделять на самостоятельную работу по дисциплине от 2 до 4 часов в неделю;
- 2) освоить минимум содержания, предложенного преподавателем для самостоятельного освоения;
- 4) планировать самостоятельную работу в рамках графика, предложенного преподавателем;
- 5) осуществлять самостоятельную работу в организационных формах, предусмотренных учебной программой.

Самостоятельная работа обучающегося осуществляется в аудиторной и внеаудиторной форме.

Самостоятельная работа в аудиторное время выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию и включает следующий перечень действий:

- решение практических заданий;
- разработку и защиту проекта внедрения социально-культурной технологии в деятельность учреждений культуры;
- анализ плановой и отчетной документации учреждений культуры по заданному преподавателем алгоритму;
- разработку и защиту сценарно-режиссерского замысла культурно-досуговой программы по заданному преподавателем алгоритму;
- участие в деловых играх;
- разработку практических рекомендаций по работе с населением по заданному преподавателем алгоритму;
- проведение культурно-досугового мероприятия на реальную аудиторию.

Самостоятельная работа во внеаудиторное время предполагает:

- подготовку к практическим занятиям;
- проработку конспекта лекций;
- изучение основной и дополнительной литературы;
- подготовку культурно-досугового мероприятия;
- выполнение практических и творческих работ.

Практическая работа представляет собой письменное задание, направленное на проверку и оценку знаний и умений обучающихся, ориентированных на достижение определенного результата, и служащая показателем уровня сформированности профессиональных компетенций.

Письменные работы обучающихся, как вид самообразования, включаются в систематическую познавательную деятельность, которая и реализуется в процессе целенаправленной самостоятельной работы с целью углубления и расширения знаний, развития интеллектуальных качеств личности, формирования научного мировоззрения.

Практическая работа является внеаудиторной и предназначена для самостоятельного ознакомления обучающегося с определенными вопросами разделов курса по рекомендованным преподавателем материалам и выполнения заданий по темам.

Самостоятельное выполнение практических заданий в рамках дисциплины «Сценография культурно-досуговых программ» для обучающихся занимает значительное

место. Результаты практической самостоятельной работы в ходе изучения, предложенного материала, готовят обучающегося к самостоятельной деятельности по разработке и реализации технологий социально-культурной деятельности.

Практическая работа выявляет знания обучающихся по определенной теме дисциплины; понимание сущности изучаемого предмета и круга явлений, охватываемых им, их закономерностей; умения самостоятельно делать выводы и обобщения, использовать знания и навыки, и является формой оценки.

К выполнению практической работы предъявляются следующие требования:

- 1) к практической работы следует приступать после ознакомления с материалами соответствующей темы;
- 2) работа выполняется самостоятельно и предоставляется для оценивания в виде отчета в предложенном виде и в установленные преподавателем сроки;
- 3) после получения рецензии на работу устранить недостатки, отмеченные преподавателем.

#### **Содержание самостоятельной работы студентов**

Темы для самостоятельной работы студентов	Количество часов		<b>Виды и содержание самостоятельной работы студентов</b>
	Для очной формы обучения	Для заочной формы обучения	
1.1 Режиссер и зрительный образ культурно-досуговой программы	4	12	Подготовка к устному опросу - проработка конспекта лекции
1.2 Основы композиции, цветоведения, законы Перспективы	4	12	Выполнение творческой работы 1
1.3 Основные этапы художественного оформления культурно-досуговой программы	4	12	Посещение мероприятий учреждений культуры; подготовка к обсуждению методики их художественного оформления
1.4 Приемы создания декорационного оформления культурно-досуговой программы. Способы организации сценического пространства	6	12	Выполнение творческой работы 2
1.5 Макет и его значение в работе над постановкой	4	12	Выполнение творческой работы 3
1.6 Сценические эффекты на сцене	10	20	Подготовка к коллоквиуму - проработка конспекта лекции
1.7 Сценический костюм и его роль в культурно-досуговой программе	10	23	Выполнение творческой работы 4
1.8 Театральная мебель и театральная бутафория, Способы изготовления, материалы и инструменты	7	20	Подготовка к устному опросу - проработка конспекта лекции

1.9 Паспорт мероприятия. Основная документация по выпуску культурно-досуговой программы	10	20	Подготовка к проблемной дискуссии – проработка конспекта лекции
Экзамен			Подготовка к экзамену
ВСЕГО:	<b>59</b>	<b>143</b>	

Самостоятельная работа обучающегося является обязательным видом его учебной работы, которая выполняется в соответствии с выданным преподавателем заданием и в отведенные сроки.

Каждое задание оценивается по 100-балльной шкале. Все полученные студентом оценки за выполненные задания фиксируются в журнале преподавателя и в электронной образовательной среде КемГИК по web-адресу:

- для профиля «Технологии досуга в социально-культурной сфере» - <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2627>

как рейтинговые баллы. В ходе освоения дисциплины «Художественное оформление культурно-досуговых программ» полученные рейтинговые баллы аккумулируются, формируя итоговую оценку за курс.

## 7. Фонд оценочных средств

Включает оценочные средства для текущего контроля успеваемости и для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины. Структура и содержание фонда оценочных средств представлены в электронной информационно-образовательной среде (<https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2627>).

## 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины:

### 8.1. Основная литература

1. Литвинов, Г.В. Сценография : учебное пособие / Г.В. Литвинов – Электрон. дан. – Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Челябинская государственная академия культуры и искусств», ФАКУЛЬТЕТ ТЕАТРА, КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ, Кафедра режиссуры театрализованных представлений и праздников. - Челябинск : ЧГАКИ, 2013. - 184 с. - – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=492181> (дата обращения: 01.10.2022). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
2. Санникова, Л.И. Художественный образ в сценографии : учебное пособие / Л. И. Санникова. - 4-е изд., стер. - Санкт-Петербург : Лань; ПЛАНЕТА МУЗЫКИ, 2018. (дата обращения: 01.10.2022). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный

### 8.2. Дополнительная литература

1. Литвинов, Г.В. Сценография ландшафтного действия [Электронный ресурс]: учебное пособие / Г.В. Литвинов – Электрон. дан. – Челябинская государственная академия культуры и искусств, Театральный факультет, Кафедра режиссуры театрализованных представлений и праздников. - Челябинск : ЧГАКИ, 2005. - 224 с. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=492182> (дата обращения: 01.10.2022). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный
2. Прудовская, О.Ю. Праздничное средовое пространство города (на примере города Омска) [Электронный ресурс]: монография / О.Ю. Прудовская. – Электрон. дан. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. - 234 с. - <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=453960> (дата обращения: 01.10.2022). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный

### **8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

1. Агентство социальной информации (информационная поддержка гражданских инициатив) [Электронный ресурс]: сайт. – Электрон. дан. – Москва: Агентство социальной информации, 2010-2014. – Режим доступа: <http://www.asi.org.ru/>.
2. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: электрон. информ. портал – Электрон. дан. – Москва, 2000-2014. – Режим доступа: <http://elibrary.ru/>.
3. Российский общеобразовательный портал Министерства образования и науки РФ. [Электронный ресурс]: электрон. информ. портал. – Режим доступа: <http://school.edu.ru/>.
4. Федеральный портал «Российское образование» [Электронный ресурс]: электрон. информ. портал. – Электрон. дан. – Москва: ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика», 2002-2012. – Режим доступа: <http://www.edu.ru/>.
5. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов [Электронный ресурс]: электрон. информ. портал. – Электрон. дан. – Москва: ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика», 2003-2014. – Режим доступа: <http://fcior.edu.ru/>.
6. MAAM. RU: международный образовательный портал. – Электрон. дан. – [Б. м.], 2010-2015. – Режим доступа: [http://www.inmoment.ru/beauty/health/art\\_therapy](http://www.inmoment.ru/beauty/health/art_therapy).
7. Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы – Google, Rambler, Yandex

### **8.4. Программное обеспечение и информационно-справочные ресурсы**

Программное обеспечение:

- лицензионное программное обеспечение:

- Операционная система – MS Windows (10, 8,7, XP)
- Офисный пакет – Microsoft Office (MS Word, MS Excel, MS Power Point, MS Access)
- Антивирус - Kaspersky Endpoint Security для Windows

- свободно распространяемое программное обеспечение:

- Офисный пакет – LibreOffice
- Браузер - Mozilla Firefox (Internet Explorer)

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы:

- Консультант Плюс

## **9. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

Наличие учебной лаборатории, оснащенной проекционной и компьютерной техникой, интегрированной в Интернет.

## **10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья**

Для обеспечения образования инвалидов и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья применяется индивидуальный подход к освоению дисциплины, индивидуальные задания с учетом особенностей их психофизического развития и состояния здоровья.

При составлении индивидуального графика обучения предусмотрены различные варианты проведения занятий: в образовательной организации (в академической группе и индивидуально), на дому с использованием дистанционных образовательных технологий.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся создаются фонды оценочных средств, адаптированные для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе. С учетом индивидуальных психофизиологических особенностей

обучающихся устанавливаются следующие адаптированные формы проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации: для лиц с нарушением зрения задания предлагаются с укрупненным шрифтом, для лиц с нарушением слуха – оценочные средства предоставляются в письменной форме с возможностью замены устного ответа на письменный, для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата двигательные формы оценочных средств заменяются на письменные/устные с исключением двигательной активности. При необходимости студенту-инвалиду предоставляется дополнительное время для выполнения задания. При выполнении заданий для всех групп лиц с ограниченными возможностями здоровья допускается присутствие индивидуального помощника-сопровождающего для оказания технической помощи в оформлении результатов проверки сформированности компетенций. Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для студентов-инвалидов устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.).

Подбор и разработка учебных материалов осуществляется с учетом того, чтобы предоставлять этот материал в различных формах так, чтобы инвалиды с нарушениями слуха получали информацию визуально, с нарушениями зрения - аудиально. Обучающиеся инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья обеспечены учебно-методическими ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья. Учебно-методические ресурсы по дисциплине размещены на сайте «Электронная образовательная среда КемГИК» <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2627>), которая имеет версию для слабовидящих.

## **11. Перечень ключевых слов**

Декоративно-прикладное искусство

Искусство

Композиция

Мастерство

Мультимедиа

Мультимедийная презентация

Оформление

Плакат

Сценография

Творчество

Художественный

Художественный шрифт

Цвет

Цветовая гармония

Цветовая палитра

Цветовое решение