

**контрольный тест  
дисциплины «Технические средства»**

вариант 1

1. Расшифруйте ТСП?
  - а) Театральный световой прибор
  - б) Тестовый сценический прибор
  - в) Технические средства проекции
  
2. До скольких градусов может нагреваться корпус светового прибора?
  - а) не должна превышать  $80^{\circ}$
  - б) не должна превышать  $100^{\circ}$
  - в) не должна превышать  $150^{\circ}$
  
3. В каком году появился протокол DMX512?
  - а) В 1986 г
  - б) В 1958 г
  - в) В 1968 г
  
4. За что отвечает функция гобо в интеллектуальном приборе?
  - а) за трафареты, рисунки
  - б) за смену цветов
  - в) за положение прибора по вертикали
  
5. Взаимосвязанная интенсивность красного, зеленого и синего цветов в спектре источника света
  - а) диафрагма
  - б) выдержка
  - в) баланс белого

**контрольный тест**  
**дисциплины «Технические средства»**

вариант 2

1. Что такое лира?
  - а) элемент крепления светового прибора.
  - б) музыкальный инструмент
  - в) одежда сцены
  
2. Где на театральной площадке расположена рампа?
  - а) На 1 софите
  - б) На авансцене.
  - в) На световой башне
  
3. Что такое Диммер?
  - а) Протокол управления световым оборудованием
  - б) Световой прибор
  - в) регуляторы мощности
  
4. Что такое DMX512?
  - а) Протокол управления световым оборудованием
  - б) Световой прибор
  - в) Пульт управления световым оборудованием
  
5. Количество деталей изображения, выражаемое обычно в пикселях или элементах картинки
  - а) битовая глубина
  - б) перспектива
  - в) разрешение

	<b>Вариант 1</b>	<b>Вариант 2</b>
1.	а	а
2.	в	б
3.	а	в
4.	а	а
5.	в	в

**Контрольная работа по разделу  
Игровые технологии**

**Написать сценарий игровой программы (тематика и адресность определяются студентом самостоятельно)**

**Критерии оценивания:**

**«5 баллов»** (отлично) – за глубокое и полное овладение содержанием учебного материала, в котором студент свободно и уверенно ориентируется; научно-понятийным аппаратом; за умение практически применять теоретические знания, качественно выполнять все виды лабораторных и практических работ, высказывать и обосновывать свои суждения. Оценка «5» (отлично) предполагает грамотное и логичное изложение ответа (в устной или письменной форме) на практико-ориентированные вопросы; обоснование собственного высказывания с точки зрения известных теоретических положений.

**«4 балла»** (хорошо) – если студент полно освоил учебный материал, владеет научно-понятийным аппаратом, ориентируется в изученном материале, осознанно применяет теоретические знания на практике, грамотно излагает ответ (в устной или письменной форме), но содержание и форма ответа имеют отдельные неточности.

**«3 балла»** (удовлетворительно) – если студент обнаруживает знание и понимание основных положений учебного материала, но излагает его неполно, непоследовательно, допускает неточности в определении понятий, в применении теоретических знаний при ответе на практико-ориентированные вопросы; не умеет доказательно обосновать собственные суждения.

**«2 балла»** (неудовлетворительно) – если студент имеет разрозненные, бессистемные знания по междисциплинарным курсам, допускает ошибки в определении базовых понятий, искажает их смысл; не может практически применять теоретические знания.

Итоговая оценка за контрольную письменную работу определяется как средний балл по всем заданиям.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

Технология игровой программы всегда начинается с ее моделирования:

1. Форма (скелет программы, фабула)
2. Содержание
3. Название

То есть, если проводим конкурс, то какой? Творческий, профессиональный и т.д.

Игровая программа бывает различного типа:

- авторская;
- интеллектуальная;
- интерактивная\*
- спортивная и т.д.

Формы представлены так:

Народные формы:

- Ярмарки,
- Посиделки,
- Гулянья,
- Скоморошины.

Исторически сложившиеся формы:

- Балы-ассамблеи,
- Маскарады,
- Карнавалы,
- Гостинные,
- Салоны.

Современные традиционные формы:

- КВН
- Что? Где? Когда?
- Дискотека
- Стартинейджер

Производные формы:

- Спектакль - игра
- Фестиваль - игра
- Концерт - игра
- Игра - экспедиция
- Игра - экскурсия
- Игра - акция
- Игра - аукцион

Автор игровой программы должен всегда помнить, продумывая сценарий программы, что праздник начинается, едва переступив порог.

Содержание

Чем будет наполнена форма программы.

Конферанс

Конкурсы

Игровые моменты

Концертные номера

Что ж форма найдена, содержание продумано теперь, как ни странно, самое главное - название.

Название - визитная карточка, манок. В наше время, когда все площадки борются за зрителя, хорошее название половина успеха. Что выберет потребитель билет на танцы или, например, "Детскотеку", "Пляскотеку", на "Фестиваль невероятных танцев", "Хороводные смотрины", "Танцевальный Клондайк"? Хотя большой разницы в содержании этих танцевальных игровых программ нет.

Показатель методической грамотности работника по организации досуга умение видеть в мероприятии его форму и содержание. Ошибочно сопоставлять название с формой, а форму с содержанием. Стоит запомнить, что формы игровых программ уже все давно известны, содержание можно придумать новое, плюс завлекательное название. Количество форм всегда меньше чем вариантов содержания, а вариантов содержания гораздо меньше, чем вариантов названия.

Театрализованные игровые программы подразделяют по следующим типам, когда программа ведется:

- от имени реального человека (самого себя)
- от вымышленного героя.

Программы, ведущиеся от реального человека, менее театрализованы, прибегать к такому способу хорошо, когда человек уже состоялся, как ведущий. Минус реального персонажа - лексический "пяточок", минимальный словарный объем, трафарет. Начинающему ведущему лучше общаться от имени маски. Каждый вымышленный персонаж обладает своим неповторимым набором слов, что не дает ведущему использовать штампы.

Когда программа пишется для вымышленного образа, главное для автора сценария и для ведущего выдерживать имидж до конца программы.

Так же нужно помнить и такое правило: любая игровая программа должна начинаться с игры! Условия игры должны прозвучать в первые 1,5 минуты.

Если в своей игровой программе вы используете творческий конкурс, то знайте либо итог не подводится (победила дружба), либо стоит усложнить конкурс каким - либо действием или игрой. Творческий конкурс без подведения итогов - забава.

При подготовке игровой или конкурсной программы, очень пригодится методика организации дела.

Целеполагание (Зачем это нужно организаторам, участникам, жюри, спонсорам, зрителям)

Подготовка к проведению:

- знакомство с имеющейся литературой;
- выбор и разработка дела с учетом возраста;
- выбор и подготовка места проведения;
- подготовка реквизита, костюмов;
- привлечение спонсоров;
- подготовка, покупка призов;

- определение сроков, длительности дела;
- проведение рекламной кампании;
- подготовка музыкального сопровождения;
- выбор и работа с жюри;
- деление на команды (если конкурс)
- подготовка домашнего задания;
- выбор и подготовка ведущих;

Проведение:

- вовлечение, введение в программу (сюжет)
- приветствие ведущих;
- деление на команды или приветствие команд, распределение ролей;
- объяснение правил (игровая задача, роли и расположение на площадке, ход дела, правила и ограничения);
- представление жюри (если оно есть)
- руководство (ведение) программой
- заключение, выход из игры
- подведение итогов

Последующий разбор, анализ подготовки, проведения дела (организаторы, ведущие)

Последствие (публикация сценария, проведение дела для других участников, продолжение дела, изменение сценария и т.п.)

*Что же конкретно необходимо учитывать при разработке (выборе) вашего дела?*

Выбор или разработка зависит от поставленных задач. При выборе, разработке организатор должен учитывать возрастные особенности предполагаемых участников, их развитие, физическую подготовленность, количество, кругозор. Так же следует учитывать погодные условия (если проводится на улице), место проведения, наличие реквизита. Выбор зависит от эмоционального состояния участников, от их взаимоотношений, от индивидуального стиля организатора, его особенностей.

*Каковы требования к месту проведения вашего дела?*

Выбор, подготовка места. Место должно быть безопасным, комфортным, создающим или подкрепляющим соответствующую атмосферу. Перед проведением программы, мероприятия на местности, руководитель должен заранее ознакомиться с местностью и наметить условные границы для игры.

*Продумайте требования к реквизиту.*

Подготовка реквизита. Желательно, чтобы он был ярким, красочным. Реквизит должен быть гигиеничным, по размеру и весу должен соответствовать силам участников. Количество реквизита также необходимо предусмотреть заранее.

*Над чем необходимо подумать ещё раз в последний момент перед проведением дела?*

Организатор должен предварительно продумать весь ход программы и предвидеть, какие моменты ее могут вызвать азарт, нечестное поведение играющих, падение интересов, чтобы заранее продумать, как предотвратить эти нежелательные явления. А также необходимо проверить все ли готово к проведению (в большей степени это касается реквизита, оформления и призов).

*Какими средствами, приёмами вы воспользовались бы при введении участников в ваше дело?*

Вовлечение, введение в программу (сюжет). Для успешного проведения (особенно развлекательной, шоу - программы), а так же для того чтобы участники заинтересовались и быстро включились, желательно чтобы организатор находился в так называемом "легком весе". "Легкий вес" характеризуется эмоциональностью, подвижностью, раскрепощенностью, естественной улыбкой, приподнятым настроением. Введение в игру, программу, начало праздника и т.п. должно соответствовать сюжету и настроению программы. Например, на лирический лад может настроить соответствующая песня. У малышей началом "Путешествия по сказкам" может служить письмо, полученное от сказочного героя с просьбой о помощи или приглашением в гости и т.д.

*На что необходимо обратить внимание при объяснении правил вашего дела? Что должно включать объяснение правил?*

Объяснение правил. Успех программы в значительной мере зависит от ее объяснения. Приступая к рассказу, руководитель должен ясно представлять себе весь ход программы. Объяснять правила лучше тогда, когда игроки заняли необходимое положение на площадке. Рассказ должен быть кратким: длительное объяснение может отрицательно сказаться на восприятии, (исключение составляют игры с малышами, которые необходимо объяснять в сказочной форме). Рассказ должен быть логичным и последовательным. Объяснение правил игры можно строить по следующему плану:

- игровая задача;
- роли и расположение на площадке;
- ход;
- правила, ограничения;
- представление жюри.

Если встречаются затруднения в четком, ясном изложении правил, то рекомендуется предварительно прописать объяснение на бумаге.

*Какие способы разбивки вы можете порекомендовать?*

Деление на команды, распределение ролей - трудный момент. Трудный потому, что в играх есть роли главные и второстепенные, интересные и менее интересные. Организатор должен обеспечить положение, при котором участники будут равны по силам, в одинаковых условиях, в противном случае пропадет интерес. Если кто-то не хочет участвовать, предложите ему роль эксперта, наблюдателя, вашего помощника, следуя принципу: как можно меньше зрителей, как можно больше участников.

Деление на команды можно осуществить следующим образом:

- по времени года: кто родился зимой-летом, играют в одной команде, весной-осенью — во второй (не всегда удобно, т.к. получается не равное количество человек в командах);
- по разрезанным открыткам: игрокам выдаются разрезанные на равное число частей открытки, участники должны составить исходные открытки; те, кто имеют части одной открытки — играют в одной команде;
- игроки сами набирают команду (например, игра "Два корабля": выбираются капитаны, капитаны сами выбирают себе кока, юнгу и т.д., затем даются задания каждой категории игроков);
- при помощи игр-разбивок, например, "Молекулы";
- при помощи многоуровневых жетонов.

*Что необходимо учитывать при руководстве вашим делом?*

Руководство (ведение) программой. Организатор (ведущий, конференсье) должен заинтересовать участников игрой (программой), увлечь их. Иногда стоит самому участвовать в программе, увлекая своим примером, поведением. Надо приучать детей сознательно соблюдать правила, добиваться сознательной дисциплины, честного выполнения правил и обязанностей, возложенных на участников.

Конкурсная программа требует объективного беспристрастного судейства. Нарушение, невыполнение правил учитываются системой штрафных баллов, очков и т.п. Участники должны до начала игры представлять, чем грозит им нарушение правил.

Необходимо чередовать конкурсы, игровые задания интенсивные и малоподвижные. Продолжительность зависит от характера программы, возраста и состава участников. Если программа (игра) командная, рекомендуется предусмотреть конкурсы (игры и т.п.) со зрителями (болельщиками).

*Какие формы подведения итогов, поощрения вы могли бы предложить в вашем деле?*

Заключение, подведение итогов. Очень важно закончить программу своевременно, по принципу: получили удовольствие, но не переутомились. Но окончание не должно быть для игроков неожиданным ("последнее задание" и т.п.). Желательно что бы конец программы был результативным - победа, поражение, и т. п., он должен быть ярким, эмоциональным. К формам поощрения можно отнести:

- присвоение званий (капитан первого ранга);
- объявление благодарности (за наибольший вклад в победу и т. п.);
- выставление оценок, подсчет очков, определение мест;
- вручение знаков отличий и т.д.

Там, где вкраплен сюжет, рекомендуется конец, соответствующий сюжету программы: начальник заставы "демобилизует" своих пограничников и отпускает их по домам.



Рекомендуемое время проведения программы:

- Младший школьный возраст - 35-45 мин. (подвижные до 1ч.)
- Средний школьный возраст - 60 - 70 мин. (подвижные до 1,5ч.)
- Старший школьный возраст - 80 - 100 мин. (подвижные до 2ч.)

Последующий разбор программы имеет большое значение. Объективный разбор приучает к правильной самооценке. При анализе отмечаются наиболее удачные моменты дела и те, кому мы ими обязаны. Неудачи также вычлняются, и обговаривается, как их избежать в дальнейшем. Рекомендуется ответить на вопросы: что помогало, мешало достижению результата, и т.п. На этом этапе вам поможет Памятка анализа игровых программ.

#### 1. Построение программы, проведение

- тип программы, жанровая принадлежность (разновидность театрализованных представлений)
- тип построения сценария
- композиционная структура сценария
- планирование сценарного хода программы
- композиционное сценическое планирование
- разнообразие игровых форм реализуемых в программе
- уровень реализации яркого динамичного финала

#### 2. Работа ведущего (игровика, массовика-затейника, вожатого-шоумена).

- планирование образа ведущего
- уровень сочетаемости образа, в зависимости от типа программы
- сценическая этика ведущего
- этика игровой речи
- уровень импровизации
- уровень владения "эмоциональным камертоном"
- активность сценарного игрового языка
- уровень реализации средств выразительности, характеризующих и дополняющих образ

#### 3. Владение аудиторией и отзыв

- наличие мотивации к программе, методы провокации
- уровень активизации аудитории
- уровень объединения аудитории для игровых действий
- педагогическая ценность программы, ее реализация
- активизация и развитие личностных качеств, каждой единицы аудитории
- наличие новых форм игр (видоизменение старых), многоликость характера, отзыв на арсенал массовика.

#### 4. Техническое и музыкальное обеспечение программы

- востребованность эффекта монтажа
- музыкальная организация программы
- уровень сложности музыкально шумовой партитуры
- световая организация
- уровень владения ведущими техническими средствами.