

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования_
«Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет
им. Н.И. Лобачевского»**

Институт филологии и журналистики

УТВЕРЖДЕНО

решением президиума Ученого совета ННГУ

протокол № 1 от 16.01.2024 г.

Рабочая программа дисциплины

Игровое начало в пространстве культуры

Уровень высшего образования

Магистратура

Направление подготовки / специальность

45.04.01 - Филология

Направленность образовательной программы

Литература и медиакommunikации

Форма обучения

очная

г. Нижний Новгород

2024 год начала подготовки

1. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина Б1.В.03 Игровое начало в пространстве культуры относится к части, формируемой участниками образовательных отношений образовательной программы.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями и индикаторами достижения компетенций)

Формируемые компетенции (код, содержание компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), в соответствии с индикатором достижения компетенции		Наименование оценочного средства	
	Индикатор достижения компетенции (код, содержание индикатора)	Результаты обучения по дисциплине	Для текущего контроля успеваемости	Для промежуточной аттестации
ПК-1: Способен самостоятельно проводить научные исследования в области системы языка и основных закономерностей функционирования фольклора и литературы в синхроническом и диахроническом аспектах, в сфере устной, письменной, в том числе виртуальной коммуникации, а также коммуникации в сфере медиа	ПК-1.1: Имеет представление о системе языка и основных закономерностях функционирования фольклора и литературы в синхроническом и диахроническом аспектах.	ПК-1.1: Знает методы проведения научных исследований в области системы языка и основных закономерностей функционирования фольклора и литературы в синхроническом и диахроническом аспектах; Умеет определять цели и методы научного исследования, оценивать уровень научных публикаций по выбранной теме и адаптировать информацию, полученную из внешних источников, применительно к теме, цели и задачам собственного исследования; Владеет навыками сбора, обработки, анализа, описания и систематизации теоретического и фактического материала по теме научного исследования в области системы языка и основных закономерностей функционирования фольклора и литературы в синхроническом и диахроническом аспектах;	Доклад	Зачёт: Тест Контрольные вопросы
ПК-2: Способен	ПК-2.1: Владеет навыками	ПК-2.1:	Доклад	

<p>подготовить доклад, научное сообщение, научную статью, а также проводить научные презентации, использовать навыки научной полемики</p>	<p>подготовки доклада или научного сообщения, научной статьи по выбранной узкой теме исследования в области филологической науки; ПК-2.2: Умеет аргументированно представить выводы своих исследований в устной и письменной форме с использованием базовых принципов научной презентации, включая мультимедийное сопровождение;</p>	<p>Знает основные требования к подготовке доклада или научного сообщения, научной статьи по выбранной узкой теме исследования в области филологической науки;</p> <p>Умеет анализировать, критически оценивать полученные результаты и корректировать поставленные задачи, избранные методы и общие подходы к исследованию;</p> <p>Владеет опытом представления результатов своей научной деятельности с учетом требуемого жанра и целевой аудитории;</p> <p>ПК-2.2: Знает базовые принципы и технологии создания научной презентации, включая мультимедийное сопровождение;</p> <p>Умеет грамотно оформлять результаты собственного исследования в устной и письменной форме с использованием базовых принципов научной презентации, включая мультимедийное сопровождение;</p> <p>Владеет навыками представления выводов своих исследований в устной и письменной форме с использованием базовых принципов научной презентации, включая технологии мультимедийного сопровождения;</p>		<p>Зачёт: Тест Контрольная работа Контрольные вопросы</p>
<p>ПК-4: Способен разрабатывать под</p>	<p>ПК-4.1: Знает специфику организации</p>	<p>ПК-4.1: Знает теоретические основы</p>	<p>Доклад</p>	<p>Зачёт:</p>

руководством специалиста более высокой квалификации учебно-методическое обеспечение для реализации учебных дисциплин (модулей) или отдельных видов учебных занятий программ бакалавриата и дополнительных профессиональных программ для лиц, имеющих или получающих соответствующую квалификацию	научно-исследовательской, проектной, учебно-профессиональной и иной деятельности обучающихся по программам бакалавриата и дополнительного профессионального образования (далее – ДПО), основы разработки учебно-методического обеспечения для реализации учебных дисциплин (моделей) или отдельных видов учебных занятий; особенности проведения профориентационных мероприятий со школьниками; ПК-4.2: Принимает участие в организации научно-исследовательской, проектной, учебно-профессиональной и иной деятельности обучающихся по программам бакалавриата и дополнительного профессионального образования (далее - ДПО), в профориентационных мероприятиях со школьниками;	организации научно-исследовательской, проектной, учебно-профессиональной и иной деятельности обучающихся по программам бакалавриата и дополнительного профессионального образования (далее – ДПО); основные требования к разработке учебно-методического обеспечения и реализации учебных дисциплин (модулей) или отдельных видов учебных занятий по программам бакалавриата и по дополнительным профессиональным программам для лиц, имеющих или получающих соответствующую квалификацию; методики проведения профориентационных мероприятий со школьниками; Умеет применять под руководством специалиста более высокой квалификации теоретические основы организации научно-исследовательской, проектной, учебно-профессиональной и иной деятельности обучающихся по программам бакалавриата и дополнительного профессионального образования (далее – ДПО); принципы разработки учебно-методического обеспечения и реализации учебных дисциплин филологической направленности или отдельных видов занятий по программам бакалавриата и дополнительным профессиональным программам для лиц, имеющих		Тест Контрольные вопросы
--	---	---	--	-----------------------------

		<p>или получающих соответствующую квалификацию; применять в практической деятельности методики проведения профориентационных мероприятий со школьниками;</p> <p>Владеет практическими навыками организации научно-исследовательской, проектной, учебно-профессиональной и иной деятельности обучающихся по программам бакалавриата и дополнительного профессионального образования (далее – ДПО); самостоятельного участия под руководством специалиста более высокой квалификации в процессе разработки учебно-методического обеспечения для реализации учебных дисциплин (модулей) или отдельных видов учебных занятий по программам бакалавриата и дополнительным профессиональным программам для лиц, имеющих или получающих соответствующую квалификацию; участия в</p> <p>ПК-4.2: Знает основные современные подходы к организации образовательного процесса в системе высшего профессионального образования по программам бакалавриата и дополнительного профессионального образования (далее - ДПО);</p> <p>Умеет применять в практической деятельности современные подходы к</p>		
--	--	---	--	--

		<p>организации образовательного процесса в системе высшего профессионального образования по программам бакалавриата и дополнительного профессионального образования (далее - ДПО);</p> <p>Владеет навыками непосредственного самостоятельного планирования, организации и участия в научно-исследовательской, проектной, учебно-профессиональной и иной деятельности обучающихся по программам бакалавриата и дополнительного профессионального образования (далее - ДПО), в профориентационных мероприятиях со школьниками;</p>		
<p>ПК-8: Способен устанавливать и поддерживать контакты с внешней средой организации с учетом специфики реализации разных видов проектов в разных сферах профессиональной деятельности; поддерживать эффективные взаимоотношения в профессиональном коллективе, обеспечивать безопасные условия труда</p>	<p>ПК-8.1: Владеет навыками анонсирования реализующихся или готовящихся проектов в виртуальной среде;</p> <p>ПК-8.2: Владеет навыками коммуникации с потенциальными участниками проекта, включая внешние и внутренние коммуникации организации, в выбранной сфере профессиональной деятельности;</p> <p>ПК-8.3: Организовывает и контролирует безопасность рабочего процесса во время работы над проектом и его реализации</p>	<p>ПК-8.1:</p> <p>Знает основы теории и практики привлечения и удержания внимания аудитории, в том числе в рамках проектной деятельности; специфика виртуальных площадок размещения с учетом специфики сферы профессиональной деятельности;</p> <p>Умеет создавать визуально-текстовые материалы для повышения интереса целевой аудитории к готовящемуся и реализуемому проекту;</p> <p>Владеет практическими навыками создания и размещения анонсов готовящегося проекта в виртуальной среде;</p>	Проект	<p>Зачёт:</p> <p>Тест</p> <p>Контрольные вопросы</p>

		<p>ПК-8.2: Знает базовые принципы внутренней организации работы коллектива исполнителей и принятия управленческих решений, в том числе в условиях отсутствия единства мнений,</p> <p>основные методы урегулирования споров и конфликтов в коллективе;</p> <p>Умеет применять различные способы коммуникации с потенциальными участниками проекта, нивелировать межличностные и профессиональные конфликты;</p> <p>Владеет базовыми навыками координации и взаимодействия с внешней и внутренней средой организации в рамках создания и реализации проектов;</p> <p>ПК-8.3: Знает основы правового регулирования в сфере защиты объектов интеллектуальной собственности, коммерциализации прав на объекты интеллектуальной собственности; основы охраны труда в выбранной сфере профессиональной деятельности;</p> <p>Умеет руководствоваться нормативными правовыми документами в сфере охраны труда, защиты объектов интеллектуальной собственности и</p>		
--	--	--	--	--

		<p>коммерциализации научных исследований;</p> <p>Владеет базовыми навыками безопасного проведения работ в выбранной сфере профессиональной деятельности.</p>		
<p>ПКД-3: Способен использовать технические приемы создания медиатекста на основе знаний об особенностях развития и функционирования медиакультуры</p>	<p>ПКД-3.1: Знаком с особенностями развития и функционирования медиакультуры;</p>	<p>ПКД-3.1:</p> <p>Знает особенности развития и функционирования медиакультуры;</p> <p>Умеет применять в профессиональной деятельности знания об особенностях развития и функционирования медиакультуры;</p> <p>Владеет навыками использования в профессиональной деятельности знаний об особенностях развития и функционирования медиакультуры;</p>	Проект	<p>Зачёт:</p> <p>Тест</p> <p>Контрольные вопросы</p>
<p>ПКД-4: Способен организовывать и контролировать процесс реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в разных сферах профессиональной деятельности, с учетом современных форм, методов их организации и целевой аудиторией</p>	<p>ПКД-4.1: Владеет навыками планирования и использования материальных и нематериальных ресурсов для выполнения проектных разработок;</p> <p>ПКД-4.2: Умеет грамотно использовать финансовые ресурсы при научных и проектных разработках;</p> <p>ПКД-4.3: Владеет навыками поиска внешних материальных и финансовых ресурсов для реализации проектной деятельности</p>	<p>ПКД-4.1:</p> <p>Знает основы теории планирования использования материальных и нематериальных ресурсов для выполнения проектных разработок;</p> <p>Умеет распределять и контролировать использования материальных и нематериальных ресурсов для выполнения проектных разработок;</p> <p>Владеет навыками реализации в практической деятельности технологий планирования использования материальных и нематериальных ресурсов для выполнения</p>	Проект	<p>Зачёт:</p> <p>Тест</p> <p>Контрольные вопросы</p>

		<p>проектных разработок;</p> <p>ПКД-4.2: Знает основы теории планирования использования финансовых ресурсов для выполнения проектных разработок; Умеет распределять и контролировать использования финансовых ресурсов для выполнения научных и проектных разработок; Владеет навыками реализации в практической деятельности технологий планирования использования финансовых ресурсов для выполнения научных и проектных разработок</p> <p>ПКД-4.3: Знает современные технологии поиска внешних материальных и финансовых ресурсов для реализации проектной деятельности; Умеет планировать и контролировать процесс поиска внешних материальных и финансовых ресурсов для реализации проектной деятельности; Владеет практическими навыками поиска внешних материальных и финансовых ресурсов для реализации проектной деятельности</p>		
--	--	--	--	--

3. Структура и содержание дисциплины

3.1 Трудоемкость дисциплины

	очная
Общая трудоемкость, з.е.	3
Часов по учебному плану	108
в том числе	
аудиторные занятия (контактная работа):	
- занятия лекционного типа	64

- занятия семинарского типа (практические занятия / лабораторные работы)	0
- КСР	1
самостоятельная работа	43
Промежуточная аттестация	0 зачёт

3.2. Содержание дисциплины

(структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и виды учебных занятий)

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего (часы)	в том числе			
		Контактная работа (работа во взаимодействии с преподавателем), часы из них			Самостоятельная работа обучающегося, часы
		Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа (практические занятия/ лабора- торные работы), часы	Всего	
	0 Ф 0	0 Ф 0	0 Ф 0	0 Ф 0	0 Ф 0
1. Место игры в первобытной культуре.	10	6		6	4
2. Игровые элементы античной культуры.	12	8		8	4
3. Игровая культура Средних веков.	12	8		8	4
4. Карнавальность эпохи Возрождения в контексте игровой культуры.	10	6		6	4
5. Игровые особенности 17 века. Барокко и классицизм.	10	6		6	4
6. Игровая составляющая культуры 18 века.	10	6		6	4
7. Дуэльный кодекс 16-19 веков как проявление игрового начала.	10	6		6	4
8. Дендизм как разновидность игры в 19 веке.	11	6		6	5
9. Игровые особенности модернизма.	11	6		6	5
10. Игровое начало в постмодернизме.	11	6		6	5
Аттестация	0				
КСР	1			1	
Итого	108	64	0	65	43

Содержание разделов и тем дисциплины

Генезис культуры. Процесс гоминизации и его особенности. Специфика первобытной культуры. Гомогенность первобытной культуры. Мифолого-сакральное мировоззрение. Игровая природа ритуала и его функции в первобытном обществе. Мифология, магия, религия и их игровые истоки. Шаманизм и шаманы, их роль в первобытном обществе. Игровой характер священнодействия в первобытной культуре. Священное представление как мистическое претворение. Игровые истоки античной культуры. Древнегреческая мистерия как игра. Особенности бытования Элевсинских, Дионисийских и Критских мистерий. Культ Диониса и его игровая специфика. Разные

варианты мифа о Дионисе. Образ Диониса-Загрея. Формы культа Диониса в Древней Греции. Праздники в честь Диониса. Происхождение античного театра из священной игры. Игровой характер оргиастических празднеств Диониса. Связь праздника и религиозного культа в Древней Греции. Античные Олимпийские игры: происхождение и история. Организация и программа античных Олимпийских игр. Причастность богов и мифологических героев к появлению игр и отдельных дисциплин. Софистика как проявление игрового характера античной культуры.

Игровой характер римской Античности. Лозунг «Хлеба и зрелищ!» (Panem et circenses!). Культура развлечений как знак упадка римской цивилизации. Состязания гладиаторов как игра. Игровая основа политической и общественной жизни Рима.

Особенности возникновения и развития средневековой цивилизации. Игровой характер феодальных отношений. Игровая ритуализированность рыцарского общества. Куртуазная игра в лирике трубадуров. Игровой образ Прекрасной Дамы. Игровые особенности христианского религиозного культа.

Средневековый театр и его игровые особенности. Влияние народной традиции гистрионов, бродячих комедиантов и жонглеров. Антифонное пение и диалог как игровая основа литургической драмы. Пасхальный и рождественский тропы и их игровые особенности. Роль пантомимы в литургической драме. Связь с обрядом и религиозной составляющей. Игровая основа миракля и мистерии. Эволюция игровых сценических эффектов и ориентированность на зрелищность. Жанр фарса и его связь с «дурацкими корпорациями».

Понимание жизни как игры в воображаемое совершенство в культуре Ренессанса. Стремление к прекрасной и благородной форме в искусстве как игра. Декоративность в строительном искусстве и графике как элемент игры.

Игровая природа карнавала. Карнавализация как «инверсия двоичных представлений» (М.М.Бахтин). Проявления и выражения народной смеховой культуры. Празднества карнавального типа: «праздники дураков», «праздник осла», храмовые праздники и т. д. Игровая двумирность карнавала. Природа и особенности карнавального смеха. Игровой характер смеховой литературы. Карнавальность и театральность.

Игровой характер «Гаргантюа и Пантагрюэля» Фр.Рабле. Игра на уровне формы (гипербола, гротеск и т. д.) и на уровне содержания (пародийный и гуманистический аспекты проблематики). Проблема игрового обучения в романе Фр.Рабле и дальнейшее развитие игровых принципов воспитания и образования.

Барокко как причудливая игра. Философия и идеологическая основа барокко. Игровые антиномии барокко: хаос-порядок, жизнь-смерть и т. д. Игровые особенности барокко: динамизм, эмоциональность, иррациональность, контрастность, декоративность и др.

Отражение игровых элементов в архитектуре, скульптуре и живописи барокко. А.Маньяско. Караваджо. Эль Греко.

Игровые элементы оперного искусства 17 века. Венецианская и неаполитанская школы.

Театр барокко как отражение игровых принципов. Жанровое своеобразие творчества П.Кальдерона. Игровые особенности его комедий и драм. «Дама-невидимка». «Жизнь есть сон».

Классицизм и его связь с игрой. Игровой характер комедии классицизма. Творчество Мольера и его связь с комедией дель арте. «Смешные жеманницы» как игровое пародирование культуры маньеризма. Игровые особенности моды и стиля в 18 веке. 18 век как «эпоха париков». Парик как парадное украшение и показатель общественного статуса. Пышный надставной парик как прикладное искусство. Стремление к стилизации и игровой декоративности. История женской и мужской причесок. Игровые особенности рококо. Игривость и стилизация.

Балы 18 века как разыгрываемое по сценарию представления. Связь с театральностью и игровые особенности.

Популяризация настольных азартных игр. Карточные игры. Рулетка.

История дуэли как культурного феномена. Понятие «честная игра» в контексте дуэльного кодекса. Связь поединка и куртуазности. Судебная дуэль и связь со средневековым феноменом «божьего суда».

Сакральный характер дуэли. Игра в благородство и игровое отступление от правил.

Дендизм как культурный феномен. Связь дендизма с модой и его игровые проявления. Дж.Б.Бреммель как классический представитель дендизма.

Отражение игровых идей дендизма в литературе 19 века. Жанр «модного» романа в английской литературе и его игровые цели. «Тремэн» Р.П.Уорда. «Вивиан Грей» Дизраэли. «Пелем» Бульвер-Литтона. Трактовка игровых принципов дендизма в творчестве О.Уайльда. «Портрет Дориана Грея». Игровая основа модернизма. Формальный эксперимент как основа творчества. Произведения Дж.Джойса («Улисс»), М.Пруста («В поисках утраченного времени»), Ф.Кафки («Превращение», «Замок», «Процесс»). Создание собственного макрокосма как оппозиционного отчужденному и в конечном счете абсурдному существованию. Самодостаточность вновь созданной художественной реальности.

Игровой характер сюрреализма. Манифест Андре Бретона. Пьеса Г.Аполлинера «Грудь Тересия». Поиск неповторимого. Сны, переведенные на язык искусства. Образ как результат сближения удаленных реальностей. «Автоматическое письмо» и «прорыв к сущности». Сюрреализм в живописи (С.Дали, Р.Магритт).

Игровые особенности постмодернизма. Постмодернизм как специфический язык современной культуры. Понятие метарассказа и метаистории. Ж.Ф.Лиотар. «Постмодернистский удел». Гипертекст, интертекст и цитатность как игра. Принцип культурной опосредованности. «Отказ от истины» и языковая игра. Романы У.Эко «Имя розы» и М.Павича «Хазарский словарь».

4. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя подготовку к контрольным вопросам и заданиям для текущего контроля и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины приведенным в п. 5.

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся используются:

- электронный курс "Игровое начало в пространстве культуры"
(<https://e-learning.unn.ru/course/view.php?id=3460>).

5. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

5.1 Типовые задания, необходимые для оценки результатов обучения при проведении текущего контроля успеваемости с указанием критериев их оценивания:

5.1.1 Типовые задания (оценочное средство - Доклад) для оценки сформированности компетенции ПК-1:

1. К проблеме существования игровой культуры.
2. Игра как функция человеческого бытия.
3. «Homo Ludens» Й.Хейзинги.
4. Игровые концепции Й.Хейзинги, Х.Ортеги-и-Гассета, Э.Финка: опыт сравнительного анализа.

5.1.2 Типовые задания (оценочное средство - Доклад) для оценки сформированности компетенции ПК-2:

1. Игровая природа модернизма.
2. Игра с образами в живописи сюрреализма.
3. Надреальность как разновидность игры.

5.1.3 Типовые задания (оценочное средство - Доклад) для оценки сформированности компетенции ПК-4:

1. Дендизм как проявление игровой культуры.
2. Дендизм как общественный феномен.
3. Литературные трактовки дендизма.

Критерии оценивания (оценочное средство - Доклад)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Доклад хорошо структурирован, логичен и последователен, он соответствует заявленной теме и в нем представлен грамотный анализ проблемы, демонстрирующий владение терминологией и теоретические знания. Выводы самостоятельны, обоснованы и подтверждены участием в дискуссии.
не зачтено	Доклад не самостоятелен, материал не соответствует заявленной теме, аналитическая часть поверхностна и непоследовательна, а также отсутствуют навыки свободной научной дискуссии.

5.1.4 Типовые задания (оценочное средство - Проект) для оценки сформированности компетенции ПК-8:

Подготовить фрагмент сценария древнегреческой мистерии, связанной с мифом на выбор студентов (за исключением мифов о Деметре, Персефоне и Дионисе).

5.1.5 Типовые задания (оценочное средство - Проект) для оценки сформированности компетенции ПКД-3:

Разработка концепции компьютерной игры в жанре фэнтези в соответствии с планом:

1. Название
2. Модель мира
3. Космогония
4. Развитие сюжета

5. Система образов

6. Анализ архетипической основы.

5.1.6 Типовые задания (оценочное средство - Проект) для оценки сформированности компетенции ПКД-4:

Проект «Если бы в 21 веке снова в моду вошел парик...»

1. проанализировать тенденции современной моды
2. вычленив игровые элементы визуального массового искусства
3. придумать модель парика, который мог бы стать модным в 21 веке

Критерии оценивания (оценочное средство - Проект)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Проект хорошо структурирован, логичен и последователен, он соответствует заявленной теме и в нем представлен грамотный анализ проблемы, демонстрирующий владение терминологией и теоретические знания. Выводы самостоятельны, обоснованы и подтверждены участием в дискуссии.
не зачтено	Проект не самостоятелен, материал не соответствует заявленной теме, аналитическая часть поверхностна и непоследовательна, а также отсутствуют навыки свободной научной дискуссии.

5.2. Описание шкал оценивания результатов обучения по дисциплине при промежуточной аттестации

Шкала оценивания сформированности компетенций

Уровень сформированности компетенций (индикатор достижения компетенций)	плохо	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	очень хорошо	отлично	превосходно
	не зачтено		зачтено				
<u>Знания</u>	Отсутствие знаний теоретического материала. Невозможность оценить полноту знаний вследствие отказа обучающегося от ответа	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки	Минимально допустимый уровень знаний. Допущено много негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько несущественных	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Ошибок нет.	Уровень знаний в объеме, превышающем программу подготовки.

					ошибок		
<u>Умения</u>	Отсутствие минимальных умений. Невозможность оценить наличие умений вследствие отказа обучающегося от ответа	При решении стандартных задач не продемонстрированы основные умения. Имели место грубые ошибки	Продемонстрированы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме	Продемонстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами	Продемонстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами	Продемонстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с отдельным и несущественными недочетами, выполнены все задания в полном объеме	Продемонстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания, в полном объеме без недочетов
<u>Навыки</u>	Отсутствие базовых навыков. Невозможность оценить наличие навыков вследствие отказа обучающегося от ответа	При решении стандартных задач не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки	Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторыми недочетами	Продемонстрированы базовые навыки при решении стандартных задач с некоторыми недочетами	Продемонстрированы базовые навыки при решении стандартных задач без ошибок и недочетов	Продемонстрированы навыки при решении нестандартных задач без ошибок и недочетов	Продемонстрирован творческий подход к решению нестандартных задач

Шкала оценивания при промежуточной аттестации

Оценка		Уровень подготовки
зачтено	превосходно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «превосходно», продемонстрированы знания, умения, владения по соответствующим компетенциям на уровне выше предусмотренного программой
	отлично	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «отлично».
	очень хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «очень хорошо»
	хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «хорошо».
	удовлетворительно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
не зачтено	неудовлетворительно	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно».
	плохо	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «плохо»

5.3 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки результатов обучения на промежуточной аттестации с указанием критериев их оценивания:

5.3.1 Типовые задания (оценочное средство - Тест) для оценки сформированности компетенции ПК-1

1. Как называется процесс перехода от животного к человеку? **гоминизация**
2. Укажите особенности первобытной культуры:

Гомогенность

Гетерогенность

Гомеостатичность

Синкретичность

Табуированность

1. К какому понятию этимологически восходит слово «шаман»?

Знание

Обряд

Магия

Вера

1. На что направлена обрядовая игра в первобытном обществе согласно Й.Хейзинге?

Укрепление надежности, порядка и благополучия

Состязательное определение самого лучшего представителя племени

Театральное разыгрывание сценок из жизни богов

Задабривание богов или стихий

1. Кому принадлежат слова «Жить должно играя, в добрые игры, принося жертвы, в пении и танцах, дабы возможно было снискать расположение богов и врагам дать отпор, и победить их в бою»?

Платон

Аристотель

Й.Хейзинга

Дж.Фрэзер

Л.Фробениус

5.3.2 Типовые задания (оценочное средство - Тест) для оценки сформированности компетенции ПК-2

1. Какой феномен особо подчеркивает К.Кереньи при анализе первобытной культуры?

Праздничность

Вера в богов

Табуированность

Освященные жертвоприношения

1. Назовите сложное рассуждение, иногда намеренно запутанное в целях демонстрации интеллектуального превосходства или введения в заблуждение; нестандартная задача, как правило, имеющая несколько решений? **Софизм**
2. Как переводится латинское выражение Panem et circenses? **Хлеба и зрелищ**
3. Какой жанр стал отправной точкой средневекового театра?

Литургия

Мистерия

Фарс

Миракль

Житие

Легенда

1. Кто определил карнавализацию как инверсию двоичных противопоставлений?

М.Бахтин

Й.Хейзинга

Ю.Кристева

Р.Барт

5.3.3 Типовые задания (оценочное средство - Тест) для оценки сформированности компетенции ПК-4

1. Установите соответствия между названиями и сутью проявлений народной смеховой культуры согласно работе М.Бахтина «Творчество Ф.Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса»:

Обрядово-зрелищные формы - празднества карнавального типа, различные площадные смеховые действия

Словесные смеховые произведения – «монашеские шутки», пародийные литургии

Различные формы и жанры фамильярно-площадной речи - ругательства, божба, клятва

1. В творчестве какого писателя эпохи Возрождения заявлены принципы игрового обучения?

Ф.Рабле

У.Шекспир

М.Сервантес

Дж.Чосер

Лопе де Вега

1. Что стало идеологической основой барокко?

Раскол церкви

Развитие науки

Открытие Америки

Война между Францией и Англией

Правление Генриха 8

1. Кому посвящен следующий отрывок Гомера:

«Горе безмерное остро пронзило смущенное сердце.

Разодрала на бессмертных она волосах покрывало,

Сбросила с плеч сине-черный свой плащ и на поиски девы

Быстро вперед устремилась по суше и влажному морю»?

Деметра

Персефона

Аид

Афина

Дионис

Афродита

1. Кому были посвящены Элевсинские мистерии?

Деметра

Дионис

Зевс

Артемида

Афродита

5.3.4 Типовые задания (оценочное средство - Тест) для оценки сформированности компетенции ПК-8

1. Что означало прозвище Диониса «Загрей»?

Зверолов

Незаконнорожденный

Сын Зевса

Неправедно убитый

Растерзанный

1. Какой из праздников в честь Диониса отмечался в октябре?

Осхофории

Антестерии

Великие Дионисии

Малые Дионисии

Ленеи

1. С именем какого древнегреческого героя обычно связывают организацию Олимпийских игр?

Геракл

Тесей

Персей

Пелопс

Агамемнон

Одиссей

1. Какая из олимпийских дисциплин была самой первой?

Стадион

Долихондрон

Диаулос

Пентатлон

Кулачный бой

Гонки на колесницах

1. Укажите персонажа, который не участвовал в Пасхальном тропе:

Волхвы

Дева Мария

Мария Магдалина

Христос

Апостолы

5.3.5 Типовые задания (оценочное средство - Тест) для оценки сформированности компетенции ПКД-3

1. Верно ли, что средневековый театр отличался тщательно сделанными декорациями и продуманными сценическими эффектами? **Верно**
2. Где зарождается куртуазная лирика и искусство трубадуров?

Прованс

Лангедок

Париж

Шампань

Гасконь

1. Как дословно переводится слово «карнавал»?

Мясо, прощай

Праздник

Маскарад

Мясо, здравствуй

Зима, прощай

1. Укажите игровые особенности архитектуры барокко:

Декоративность фасада

Стилизация одних форм под другие

Четкость и простота линий

Статичность и тяжеловесность

1. Кому принадлежит пьеса «Великий театр мира»?

П.Кальдерон

Тирсо де Молина

У.Шекспир

К.Марло

И.В.Гёте

Вольтер

5.3.6 Типовые задания (оценочное средство - Тест) для оценки сформированности компетенции ПКД-4

1. В какой из комедий Мольера в игровой форме высмеивается прециозность?

Смешные жеманницы

Тартюф

Дон Жуан

Мизантроп

Плутни Скапена

1. В какой сфере наиболее ярко проявляются игровые особенности 18 века?

Мода

Литература

Архитектура

Живопись

Политика

1. Какая страна считается родоначальницей азартных игр в Европе?

Германия

Франция

Испания

Италия

Англия

1. Чему равна сумма всех чисел секторов рулетки?

666

555

777

888

1. Как называлась форма суда поединком? **Божий суд**

Критерии оценивания (оценочное средство - Тест)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Дано более 50% правильных ответов
не зачтено	Дано менее 49% правильных ответов

5.3.7 Типовые задания (оценочное средство - Контрольные вопросы) для оценки сформированности компетенции ПК-1

1. Понятие игры в современной науке. Многозначность и неопределенность термина. Разные подходы к определению игры (биологический, психологический, социологический, культурологический и др.)
2. Игровая природа ритуала и его функции в первобытном обществе.
3. Игровые истоки мифологии, магии и религии.
4. Игровой характер средневековых феодальных отношений. Куртуазная игра.
5. Игровая природа карнавала. Празднества карнавального типа: «праздники дураков», «праздник осла», храмовые праздники и т. д. Игровая двумерность карнавала.
6. Барокко как причудливая игра. Отражение игровых элементов в архитектуре, скульптуре и живописи барокко.
7. Театр барокко как отражение игровых принципов.
8. Дуэльный кодекс 16-19 веков как проявление игрового начала.
9. Дендизм как разновидность игры в 19 веке.
10. Игровая основа модернизма. Формальный эксперимент как основа творчества.
11. Игровой характер сюрреализма.

5.3.8 Типовые задания (оценочное средство - Контрольные вопросы) для оценки сформированности компетенции ПК-2

1. Игровой характер оргиастических празднеств Диониса.
2. Игровая связь праздника и религиозного культа в Древней Греции.
3. Игровой характер римской Античности.
4. Игровой характер «Гаргантюа и Пантагрюэля» Фр.Рабле.
5. Классицизм и его связь с игрой. Игровой характер комедии классицизма.
6. Балы 18 века как разыгрываемое по сценарию представления. Связь с театральностью и игровые особенности.

7. Игровые особенности постмодернизма.

5.3.9 Типовые задания (оценочное средство - Контрольные вопросы) для оценки сформированности компетенции ПК-4

Средневековый театр и его игровые особенности.

5.3.10 Типовые задания (оценочное средство - Контрольные вопросы) для оценки сформированности компетенции ПК-8

Древнегреческая мистерия как игра.

5.3.11 Типовые задания (оценочное средство - Контрольные вопросы) для оценки сформированности компетенции ПКД-3

Компьютерная игра как феномен современной культуры.

5.3.12 Типовые задания (оценочное средство - Контрольные вопросы) для оценки сформированности компетенции ПКД-4

Игровые особенности моды и стиля в 18 веке.

Критерии оценивания (оценочное средство - Контрольные вопросы)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на высоком уровне
не зачтено	Хотя бы одна компетенция сформирована на недостаточном уровне

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Миллер Сюзанна. Психология игры = Thepsychology ofplay / пер. с англ. В. С. Сысоев. - СПб. : Университетская книга, 1999. - 320 с. - (Шедевры психологии). - 61.00., 3 экз.
2. Хейзинга Йохан. Homo ludens ; В тени завтрашнего дня / пер. с нидерл. и примеч. В. В. Ошиса ; общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. - М. : Прогресс : Прогресс-академия, 1992. - 458, [1] с. : ил. - ISBN 5-01-002053-X : 112.50., 1 экз.
3. Бахтин Михаил Михайлович. Собрание сочинений : в 7 т. / Ин-т мировой лит. им. А. М. Горького РАН. - М. : Языки славянских культур, 1996-. Собрание сочинений. Т. 4 (2). Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса (1965 г.). Рабле и Гоголь. (Искусство слова и народная смеховая культура) (1940, 1970 гг.). Комментарии и приложение. Указатели. - М., 2010. - 752 с. - ISBN 978-5-9551-0326-6 : 225.00., 1 экз.

Дополнительная литература:

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди : Психология человеческих взаимоотношений ; Люди, которые играют в игры : Психология человеческой судьбы : пер. с англ. / общ. ред. М. С. Мацковского ; [послел. Л. Г. Ионина, М. С. Мацковского]. - М. : Прогресс, 1988. - 399, [1] с. : ил. - 1.30., 6 экз.
2. Ионин Леонид Григорьевич. Социология культуры : учеб. пособие для вузов / Ин-т "Открытое о-во". - М. : Логос, 1996. - 280 с. - (Открытая книга - открытое сознание - открытое общество). - ISBN 5-88439-060-2 : б/п., 6 экз.
3. Гуменюк А. Н. История искусств. Стили, направления, течения: от палеолита до постмодернизма : учеб. пособие / Гуменюк А. Н., Машанов А. Н., Пендикова И. Г. - Омск : ОмГТУ, 2015. - 192 с. - Рекомендуются Государственным институтом искусствознания для направлений бакалавриата 54.03.01 (072500.62) «Графический дизайн», 42.03.01 (031600.62) «Реклама и связи с общественностью», а также магистратуры 54.04.01 (072500.68) «Графический дизайн». - Библиогр.: доступна в карточке книги, на сайте ЭБС Лань. - Книга из коллекции ОмГТУ - Искусствоведение. - ISBN 978-5-8149-2087-4., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=728755&idb=0>.
4. Ильин Илья Петрович. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм / [науч. ред. А. Е. Махов ; худож. Л. Е. Каирский]. - М. : Интрада, 1996. - 255 с. - 15400.00., 1 экз.

Программное обеспечение и Интернет-ресурсы (в соответствии с содержанием дисциплины):

<http://sbiblio.com/biblio/> Библиотека учебной и научной литературы

<http://studopedia.ru> Студопедия

<http://www.вокабула.рф> Вокабула. Энциклопедии, словари и справочники онлайн

<http://dic.academic.ru> Словари и энциклопедии на Академике

<http://elibrary.ru> Научная электронная библиотека

<http://uchebnikionline.com> Библиотека русских учебников

<http://www.lib.unn.ru> Фундаментальная библиотека ННГУ им. Н.И. Лобачевского

<http://culture.niv.ru> Сайт о культуре

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных образовательной программой, оснащены мультимедийным оборудованием (проектор, экран), техническими средствами обучения.

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

Программа составлена в соответствии с требованиями ОС ННГУ по направлению подготовки 45.04.01 - Филология.

Автор(ы): Наумчик Ольга Сергеевна, доктор филологических наук, доцент.

Заведующий кафедрой: Шарыпина Татьяна Александровна, доктор филологических наук.

Программа одобрена на заседании методической комиссии от 12.01.2024, протокол № 12.

