

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Социально - культурная деятельность

Разработчики:

Журба Е.М., Кочетова Г.Л., Рыбакова Г.А.

Главный эксперт

galya.rybakova.60@list.ru

lenu_lena12@inbox.ru

loki_s_april.sky@mail.ru

Т: 87753343116

87023142920

87770389676

87015038167

В соответствии с уставом организации и правилами проведения конкурсов установила нижеизложенные необходимые требования владения этим профессиональным навыком для участия в соревнованиях по компетенции

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Формат и структура Конкурсного задания

Конкурсное задание состоит из 3 независимых модулей.

В ходе выполнения модулей могут подвергаться проверке следующие области знаний:

Модуль – А Проведение культурно – досуговых мероприятий – постановка игровой моно программы

Специалист должен знать и понимать:

- основные принципы составления игровой моно программы;
- организацию рабочего места при работе постановочной работы;
- соблюдение личной гигиены и правил санитарии;
- принципы и практики, позволяющие продуктивно работать самостоятельно над составление фрагмента сценария игровой моно программы;
- психологические особенности и функции игрового общения;
- классификацию игр;
- методику организации и проведения игр;
- психолого – педагогические особенности аудитории;
- соблюдение техники безопасности и правила работы в проведении игр с участниками игровой моно программы;

Специалист должен уметь:

- изучать, анализировать и разобрать игровой материал;
- применить методику построения игрового действия по законам драматургии;
- применить методику написания сценария игровой моно программы;
- создать образ – маску ведущего игровой программы;
- подбирать музыкальное и художественное оформление игр;
- использовать разнообразные игровые манки в игровой программе
- объяснить доступно правила игры;
- применять разнообразные приемы в активизации аудитории для вовлечение ее в игровую программу.

Модуль В – Проведение культурно – досуговых мероприятий с использованием различных форм и методов работы для разновозрастной аудитории – создание художественного образа

Специалист должен знать и понимать:

- профессиональную терминологию в сфере профилирующих специальных дисциплин;
- приемы работы над текстом;
- основные законы сценической речи и сценической пластики;
- принципы композиционного построения номера;
- технологии грима;
- виды сценического внимания и принципы их правильного переключения;
- этапы работы над созданием яркого, характерного сценического образа;
- техники и приемы актерской игры;

Специалист должен уметь:

- воплощать литературный текст в полноценное сценическое представление;
- органично действовать в предлагаемых обстоятельствах и импровизировать;
- избавляться от любого рода зажимов;
- в яркой художественной форме создавать художественный номер;
- осуществлять постановку эстрадного номера;
- придумывать нестандартные приемы воплощения любого сценического образа;
- применять все выразительные средства режиссуры при постановке любого сценического образа;

Модуль С. Реализация региональных программ возрождения и пропаганды традиционной, народной культуры – разработка проекта праздника.

Специалист должен знать и понимать:

- классификацию праздников, многообразие праздников;
- значение праздника в жизни человека;
- историю праздников;
- методику подготовки и проведения разнообразных праздников: общественно – политических праздников РК, молодежных, народных и др.;
- основы режиссуры массовых праздников;
- методику написания сценария массового праздника;

- методику работы над программой праздника, учитывая его особенность подготовки и проведения;
- аудиторию, виды аудитории, потребности аудитории;
- приемы активизации зрителей при проведении массового праздника

Специалист должен уметь:

- анализировать историю праздника;
- создать концепцию праздника;
- владеть отправными точками размышления сценариста: формой, местом проведения, составом участников мероприятия;
- разрабатывать идейно – тематическую основу сценария;
- разрабатывать план подготовки и сценарный план мероприятия;
- составить программу праздника, рекламу;

Требования к проекту Конкурсного задания

На работу над выполнением каждого задания выделяются:

№	Модуль и дата проведения	Задание	Время выполнения задания	Количество часов	Количество волонтеров
1	А	Проведение игровой моно программы	13.00- 18.00	5	10 – 15 человек
2	В	Создание художественного образа	10.00-12.00	2	-
3	С	Разработка концепции праздника	13.00-17.00	4	10

Каждому конкурсанту предоставляется волонтеры из числа студентов квалификации 4S02150901 - Организатор театрального коллектива, преподаватель, 4S02150902 - Организатор культурно – массовых мероприятий, преподаватель ГККП «Высший колледж культуры им. Акана серэ г. Кокшетау»

при Управлении образования Акмолинской области. Выбор места площадки, волонтеров происходит по жеребьевке.

Модуль – А Проведение культурно – досуговых мероприятий – постановка игровой моно программы

Задача конкурсанта – составить игровую моно программу не менее чем на 15 минут, используя образ ведущего - образ маска (использовать при создании образа ведущего игровой программы грим, костюм, сценическую пластику и актерское мастерство). Участники конкурса должны определить форму(скелет программы, фабула), придумать название, написать сценарий игровой программы, подготовить реквизит, костюмы

При работе над игровой программой необходимо учитывать: композиционное построение программы, умение объяснять правила игры, использование разнообразных манков, активизация зрителя, техническое и музыкальное обеспечение программы.

Это задание поможет выяснить умения работать с аудиторией, культуру речи, профессионализм. манеру подачи игры; трансформацию игрового материала; объективную оценку выполнения условий игры; достойное поощрение за победу и поддержка в случае проигрыша и т.д.

На работу над проведением массовых игр выделяются 6 часов (с перерывом на обед). Конкурсанту предоставляется рабочее пространство сценическая площадка. Музыкальный материал (одинаковый для всех) предоставляется организаторами чемпионата. Каждому конкурсанту предоставляется 10-15 волонтеров из числа студентов квалификации 4S02150902 - Организатор культурно – массовых мероприятий, преподаватель ГККП «Высший колледж культуры им. Акана серэ г. Кокшетау» при Управлении образования Акмолинской области. Выбор места площадки, волонтеров происходит по жеребьевке.

Использование сети интернет участниками соревнования запрещено. По завершению работы, конкурсант презентует игровую моно программу не менее 15 минут экспертной комиссии чемпионата.

Модуль В. Создание художественного образа

На работу над создание художественного образа выделяются 6 часов (с перерывом на обед). Конкурсанту предоставляется рабочее пространство гримерка, сценическая площадка, комната для репетиции. Использование сети интернет

участниками соревнования запрещено. По завершению работы конкурсант презентует готовую вариацию экспертной комиссии чемпионата. Музыкальный материал (одинаковый для всех) предоставляется организаторами чемпионата.

По завершению работы конкурсант презентует свое выступление в художественном образе экспертной комиссии чемпионата.

Задание: Участнику необходимо создать художественный образ персонажа, которого он получает по жребию, используя: грим, костюм, текст монолога, сценическую пластику и актерское мастерство.

Модуль С. Разработка концепции праздника

Концепция праздника — это его основная идея, которая реализуется с помощью ряда составляющих. Также, она подразумевает создание особой атмосферы мероприятия и опирается на суть события, определяет тематику программы, всю гамму визуального оформления, стилистику общения, рекламную и информационную поддержку.

На работу над созданием концепции праздника выделяется 4 часа. Конкурсанту предоставляется рабочее пространство аудитория для написания концепции праздника литературный материал (история праздника) одинаковый для всех, ноутбук организаторами чемпионата. Использование сети интернет участниками соревнования запрещено. По завершению работы, конкурсант презентует готовую разработку экспертной комиссии чемпионата.

Задание: разработать концепцию праздника в виде презентации учитывая следующие пункты:

- Идеино – тематическая основа (тема, идея, сверхзадача)
- Место действия
- Композиционное построение
- План подготовки к празднику
- Сценарный план
- Афиша
- Оформление, атрибуты праздника (расписать элементы)

При работе над концепцией праздника необходимо учитывать умение презентовать материал и применение новых форм работы.

Критерии оценки

Критерий	Баллы		
	Мнение судей	Измеримая	Всего

Модуль А	Проведение игровой моно программы	30	10	40
Модуль В	Создание художественного образа	20	10	30
Модуль С	Разработка концепции праздника	22	8	30
Всего		72	28	100