

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа дисциплины (модуля)
НАРОДНАЯ ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА

Направление и направленность (профиль)
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Изобразительное
искусство и игропедагогика

Год набора на ОПОП
2026

Форма обучения
очная

Владивосток 2026

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Народная игровая культура» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (утв. приказом Минобрнауки России от 22.02.2018г. №125) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).

Составитель(и):

Метляева Т.В.

Утверждена на заседании кафедры дизайна и технологий от 12.05.2026 , протокол №

8

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Туговикова О.Ф.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1577199753
Номер транзакции	00000000010110A4
Владелец	Туговикова О.Ф.

1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Цель курса: Формирование у бакалавров целостной системы знаний о народной культуре как о педагогически организованной игровой среде и развитие профессиональных компетенций по «переводу» культурных смыслов, архетипов и структур традиционного фольклора в эффективные модели современного игрового обучения и воспитания.

Задачи:

- Изучить ключевые концепты народной культуры (цикличность времени, семантика пространства, модель мироздания), поняв, как они отражались в обрядах и играх и могут стать фундаментом для игрового сценария.
- Системно рассмотреть жанры воспитательного фольклора (пестушки, потешки, страшилки) и обряды перехода как исторически сложившиеся педагогические технологии, основанные на игре.
- Проанализировать структуру народного обряда, волшебной сказки и традиционного состязания, усвоив понятия функции, роли, амплуа, правила и табу как универсальные блоки для гейм-дизайна.
- Научить видеть за конкретным фольклорным текстом, игрушкой или бытовым ритуалом его глубинную игровую механику и психолого-педагогическую задачу (социализация агрессии, снятие страха смерти, тренинг сплоченности).
- Разрабатывать полный цикл игрового продукта на этнокультурной основе — от полевого сбора материала и его культурологического анализа до конструирования правил, легенды игры и прототипа.

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, навыки. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате изучения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине		
			Код результата	Формулировка результата	
44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» (Б-ПО2)	ПКР-3 : Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов	ПКР-3.1п : Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)	РД1	Знание	Основы игровой народной культуры и ее влияние на воспитательный процесс школьников
			РД2	Умение	Разрабатывать полный цикл игрового продукта на этнокультурной основе — от полевого сбора материала и его культурологического анализа до конструирования правил, легенды игры и прототипа.
			РД3	Навык	Развить способность оценивать воспитательный эффект создаваемых игр, прогнозировать их влияние на формирование

					идентичности и ценностных ориентаций ребенка.
	ПКР-3.2п : Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона в преподавании (предмета по профилю) в учебной и во внеурочной деятельности	РД1	Знание	Основы игровой народной культуры и ее влияние на воспитательный процесс школьников	
		РД2	Умение	Разрабатывать полный цикл игрового продукта на этнокультурной основе — от полевого сбора материала и его культурологического анализа до конструирования правил, легенды игры и прототипа.	
		РД3	Навык	Развить способность оценивать воспитательный эффект создаваемых игр, прогнозировать их влияние на формирование идентичности и ценностных ориентаций ребенка.	
ПКР-8 : Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	ПКР-8.1п : Разрабатывает образовательные программы различных уровней в соответствии с современными методиками и технологиями	РД1	Знание	Основы игровой народной культуры и ее влияние на воспитательный процесс школьников	
		РД2	Умение	Разрабатывать полный цикл игрового продукта на этнокультурной основе — от полевого сбора материала и его культурологического анализа до конструирования правил, легенды игры и прототипа.	
		РД3	Навык	Развить способность оценивать воспитательный эффект создаваемых игр, прогнозировать их влияние на формирование идентичности и ценностных ориентаций ребенка.	
	ПКР-8.2п : Формирует средства контроля качества учебно-воспитательного процесса	РД2	Умение	Разрабатывать полный цикл игрового продукта на этнокультурной основе — от полевого сбора материала и его культурологического анализа до конструирования	

					правил, легенды игры и прототипа.
		ПКР-8.3п : Разрабатывает план коррекции образовательного процесса в соответствии с результатами диагностических и мониторинговых мероприятий	РД2	Умение	Разрабатывать полный цикл игрового продукта на этнокультурной основе — от полевого сбора материала и его культурологического анализа до конструирования правил, легенды игры и прототипа.
			РД3	Навык	Развить способность оценивать воспитательный эффект создаваемых игр, прогнозировать их влияние на формирование идентичности и ценностных ориентаций ребенка.

В процессе освоения дисциплины решаются задачи воспитания гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей, представленные в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Целевые ориентиры воспитания

Воспитательные задачи	Формирование ценностей	Целевые ориентиры
Формирование гражданской позиции и патриотизма		
Воспитание уважения к истории и культуре России	Историческая память и преемственность поколений	Активная жизненная позиция
Формирование духовно-нравственных ценностей		
Воспитание чувства долга и ответственности перед семьей и обществом	Патриотизм	Культурная идентичность
Формирование научного мировоззрения и культуры мышления		
Формирование осознания ценности научного мировоззрения и критического мышления	Служение Отечеству и ответственность за его судьбу	Мотивированность
Формирование коммуникативных навыков и культуры общения		
Воспитание культуры диалога и уважения к мнению других людей	Созидательный труд	Креативное мышление

2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Предметно-методический модуль по профилю "Игропедагогика"

3. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обуче- ния	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо- емкость	Объем контактной работы (час)						СРС	Форма аттес- тации
				(З.Е.)	Всего	Аудиторная			Внеауди- торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА	КСР		
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)	ОФО	Б1.Б.3	5	3	49	24	24	0	1	0	59	3

4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

4.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

№	Название темы	Код ре-зультата обучения	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
			Лек	Прак	Лаб	СРС	
1	Введение. Народная игровая культура как предмет изучения и познания.	РД1	4	4	0	10	Собеседование
2	Календарно-обрядовая основа игровой деятельности	РД1	4	4	0	10	Индивидуальное домашнее задание
3	Семейно-бытовая обрядность: родины, свадьба, похороны	РД2	4	4	0	10	Индивидуальное домашнее задание
4	Поэзия игры: считалки, жеребьевки, приговоры, игровые прелюдии	РД3	4	4	0	10	Индивидуальное домашнее задание
5	Игрушка как инструмент вхождения в культуру	РД3	4	4	0	10	Индивидуальное домашнее задание
6	Народная игра в контексте православной традиции. Проблемы сохранения и бытования традиционной игры в XXI веке	РД2	4	4	0	9	Собеседование
Итого по таблице			24	24	0	59	

4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

Тема 1 Введение. Народная игровая культура как предмет изучения и познания.

Содержание темы: Народная культура как целостная картина мира. Традиция, обычай, обряд, игра — иерархия и взаимосвязь понятий. Почему игру нельзя изучать в

отрыве от календаря, труда и верований. Отличие народной игры от спорта и развлечения: сакральное ядро. Обзор классической литературы (Сахаров, Терещенко, Покровский, Виноградов). Космос древнего славянина: небо-земля-преисподняя, мировое древо. Оппозиции «свой — чужой», «мужской — женский», «верх — низ», «доля — недоля». Как эти смыслы закодированы в правилах, делении на команды, движении в пространстве игр типа «Коршун и наседка», «Ворота». Дом, поле, лес, река как игровые ландшафты и их символическое значение. Практическое занятие: Выездное занятие или приглашение информанта старшего поколения. До встречи — обучение методике фиксации: диктофон, видео, но главное — искусство тихого, уважительного слушания, невмешательства с оценочными суждениями. Сбор воспоминаний о детских играх, наказаниях родителей, местных обычаях. После — расшифровка, анализ, сопоставление с книжным знанием. Выявление живого, вариативного, личного в традиции. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция и практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к собеседованию.

Тема 2 Календарно-обрядовая основа игровой деятельности.

Содержание темы: Годовой круг как непрерывное священнодействие. Святки, Масленица, Семик-Троица, Купалье, жатвенные обряды — не как «мероприятия», а как этапы жизни космоса, в которые включена община. Понятие лиминальности. Ряженье как выход за грань обыденного. Игра и гадание: попытка заглянуть в судьбу. Студенты заранее готовят по группам выбранный календарный момент (например, святочное колядование, семицкое завивание берёзки, жатвенный «зажин»). На занятии воссоздают не сценарий, а обрядовую ситуацию: с песнями, приговорами, ряженьем (если необходимо), строго следуя зафиксированным в источниках формам. Остальные участвуют как «община». После — глубокая рефлексия пережитого состояния, анализ, чем участие отличается от наблюдения.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция и практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к календарному мероприятию.

Тема 3 Семейно-бытовая обрядность: родины, свадьба, похороны.

Содержание темы: Лекция: Жизненный цикл человека в игре. Свадебный обряд как развернутая драма: игровые роли, испытания жениха (квестовая природа выкупа), корильные и величальные песни, символика прощания с девичеством. Родильно-крестильная обрядность и её игровые элементы. Похоронные причитания, игры при покойнике — осмысление смерти как части жизни. Практика: Разработка сценария обряда по теме.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция и практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка сценария обряда.

Тема 4 Поэзия игры: считалки, жеребьевки, приговоры, игровые прелюдии.

Содержание темы: Лекция: Выдающиеся собиратели и исследователи народной игры в России (2 ч.) Е.А. Покровский — врач и педагог, увидевший в игре ключ к здоровью и воспитанию. Г.С. Виноградов — певец детского фольклора. В.И. Даль, П.В. Киреевский, П.Н. Рыбников, А.Н. Афанасьев. Их подходы, этика сбора, значение трудов для нас сегодня. Как читать их работы: не как склад мертвых форм, а как свидетельство живого. Детский фольклор как особый мир. Считалка как способ ритуализованного выбора водящего, её ритм, заумный язык, связь с древними тайными языками. Жеребьевка и сговор. Приговорки внутри игры: их смысл и функции. Зачин игры как настройка на лад. Практика: Освоение репертуара традиционных игр в их естественной форме — на улице или в просторном зале.

Строгое соблюдение правил, зафиксированных этнографами. Освоение хороводного шага, орнаментальных перестроений, игровых сюжетов. Сравнение ощущений от игр с разной темпоритмической структурой. Самостоятельная работа: Реанимация игры (16 часов)
Задача: Найти (в литературе, в собранных интервью, в архивных материалах) подробное описание одной почти забытой народной игры и восстановить её. Что делать: 1. Найти игру, которая «зацепила». 2. Тщательно выписать её правила, варианты, все приговоры и считалки. 3. Самостоятельно изготовить необходимый для неё минимальный инвентарь из подручных материалов (мяч из тряпок, биты, палки для городков). 4. Собрать группу (друзей, однокурсников, родственников, детей во дворе) и попробовать в неё поиграть, строго следуя описанию. 5. Провести рефлексивный анализ опыта: что получилось, а что нет? Почему игра «не шла»? Что меняется в ощущениях по сравнению с компьютерной или спортивной игрой? Какие навыки и качества она тренирует? Чувствуется ли в ней что-то, что выходит за рамки просто развлечения? Можно ли её вписать в современный детский праздник без изменений или нужны адаптации? Если да, то какие и зачем? Результат: «Карта реанимации игры» — описание, фотографии/видео процесса, изготовленного инвентаря, рефлексивный очерк. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция и практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подбор игр, подготовка к проведению игр.

Тема 5 Игрушка как инструмент вхождения в культуру.

Содержание темы: Лекция: Кукла-закрутка, щепная птица, мяч из бересты, конь-каталка — не примитив, а концентрат мировоззрения. Почему кукла без лица, почему игрушку делали взрослые и передавали с благословением. Традиционные центры игрушечного промысла: Сергиев Посад, Филимоново, Дымково, Каргополь. Игрушка и её роль в переходе от игры к обряду (свадебные куклы, куклы-лихоманки). Практика: Лаборатория игрушки: от материала к образу. Практическая работа с глиной, лыком, тканью. Изготовление простейшей традиционной куклы (без шитья) или свистульки под руководством мастера/видео-мастер-классов. Важен процесс: медленное, вдумчивое делание как медитативная практика, а не погоня за сувенирным результатом. Обсуждение тактильных ощущений, рождающихся образов, связи материала и формы с местным ландшафтом и культурой.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция и практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка теоретического и практического материала для формирования игрушки.

Тема 6 Народная игра в контексте православной традиции. Проблемы сохранения и бытования традиционной игры в XXI веке.

Содержание темы: Лекция: Сложное переплетение языческих корней и христианского осмысления. Как Церковь относилась к народным играм? Феномен «народного православия»: святочные колядования с рождественской звездой, пасхальные игры (катание яиц), троицкие хороводы у обетных крестов. Игра не как грех, а как проявление радости бытия в рамках церковного календаря. Исчезновение естественной среды бытования (двор, деревня, многодетная семья). Опасность стилизации и «клюквы» в фольклорных ансамблях. Вторичные формы: фольклорно-этнографические фестивали, реконструкторское движение. Как отличить живое от сувенирного. Задачи игропедагога как хранителя и чуткого посредника Практика: Представление и обсуждение результатов самостоятельной работы. Разговор о самом важном — личном открытии, переживании, изменении взгляда. Это не отчет, а обмен опытом между студентами, ставшими на время исследователями и сопричастниками традиции.. Самостоятельная работа: На основе всего

предыдущего опыта (интервью, наблюдений, реконструкции) написать небольшое эссе на тему: «Чему учит народная игра?». Вопросы для размышления: Что я понял о воспитании не умом, а через опыт тела, ритма, пения, общения в кругу? Чем научение в такой игре отличается от школьного урока? Как в игре передавались ценности — честность, умение проигрывать достойно, чувство локтя, уважение к сильному, защита слабого, связь с природой и с предками? Что из пережитого мной в ходе этого семестра я хотел бы передать своим детям или ученикам и почему? Результат: Эссе объемом 3-4 страницы, написанное живым, неканцелярским языком, основанное на конкретных фактах и переживаниях, полученных в ходе выполнения задания.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Подготовка эссе и к собеседованию.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к собеседованию.

5 Методические указания для обучающихся по изучению и реализации дисциплины (модуля)

5.1 Методические рекомендации обучающимся по изучению дисциплины и по обеспечению самостоятельной работы

Общее название: «Дневник открытия народной культуры»

Задание состоит из четырёх взаимосвязанных частей, выполняемых в течение семестра. Это не реферат, а многосоставное исследование-проживание, требующее постепенного погружения и рефлексии.

Часть 1. Семейная этнография (15 часов)

Задача: Собрать и представить в структурированном виде сведения об игровой и обрядовой традиции своей семьи, своего рода.

Что делать: Записать интервью с самыми старшими родственниками (бабушки, дедушки, прабабушки) по специальному опроснику, данному преподавателем.

Примерные вопросы: В какие игры играли в детстве? Считалки? Где и с кем? Были ли запреты, наказания? Какие праздники помнят? Как проходили Святки, Масленица, Пасха в их местности? Что пели, во что наряжались? Делали ли куклы, игрушки своими руками? Что рассказывали о свадьбах, родинах, похоронах? Помнят ли какие-то былички, поверья, связанные с домом, лесом, водой?

Результат: Оформленная расшифровка интервью с фотографиями, копиями старых фотографий, схемами игр, которые удалось восстановить по описанию. Самое ценное — попытка проанализировать, как менялась игровая культура на протяжении 2-3 поколений и почему.

Часть 2. Полевой дневник или архивное исследование (20 часов)

Студент выбирает один из двух вариантов в зависимости от обстоятельств:

- **Вариант А (предпочтительный). Живое наблюдение:** Найти и посетить (с разрешения организаторов и с уважением к происходящему) этнографический фестиваль, престольный праздник в селе, ремесленную ярмарку с мастер-классами, вечерку фольклорного ансамбля, работающего «от источника».
- **Результат:** Подробный дневник-описание увиденного не как концерта, а как формы жизни. Ответить на вопросы: сохраняется ли здесь сакральное/обрядовое ядро или это реконструкция? Как участники взаимодействуют? Что чувствуется как подлинное, а что как стилизация? Свои наблюдения соотнести с этнографическими описаниями (например, сравнить увиденный хоровод с его классическим описанием у Покровского или в локальном сборнике).

- **Вариант Б (если поехать невозможно). Архивная работа:** Взять в библиотеке или найти в электронных архивах подшивку местных «Губернских» или «Епархиальных ведомостей» за вторую половину XIX века, этнографическое описание уезда начала XX века. Найти в нём раздел или фрагменты, касающиеся народных игр, праздников, суеверий.
- **Результат:** Представить этот текст, дать ему исторический и географический контекст, перевести на современный литературный язык (если много архаизмов), сравнить с тем, что студент узнал из интервью с родственниками. Попытаться найти следы описанного в современной жизни района.

Часть 3. Реанимация игры (16 часов)

Задача: Найти (в литературе, в собранных интервью, в архивных материалах) подробное описание одной почти забытой народной игры и восстановить её.
Что делать:

1. Найти игру, которая «зацепила».
 2. Тщательно выписать её правила, варианты, все приговоры и считалки.
 3. Самостоятельно изготовить необходимый для неё минимальный инвентарь из подручных материалов (мяч из тряпок, биты, палки для городков).
 4. Собрать группу (друзей, однокурсников, родственников, детей во дворе) и попробовать в неё поиграть, строго следуя описанию.
 5. Провести рефлексивный анализ опыта: что получилось, а что нет? Почему игра «не шла»? Что меняется в ощущениях по сравнению с компьютерной или спортивной игрой? Какие навыки и качества она тренирует? Чувствуется ли в ней что-то, что выходит за рамки просто развлечения? Можно ли её вписать в современный детский праздник без изменений или нужны адаптации? Если да, то какие и зачем?
- Результат:** «Карта реанимации игры» — описание, фотографии/видео процесса, изготовленного инвентаря, рефлексивный очерк.

Часть 4. Этнопедагогическое эссе (8 часов)

Задача: На основе всего предыдущего опыта (интервью, наблюдений, реконструкции) написать небольшое эссе на тему: «Чему учит народная игра?».

Вопросы для размышления: Это не рассуждение «о пользе». Это личный ответ. Что я понял о воспитании не умом, а через опыт тела, ритма, пения, общения в круге? Чем научение в такой игре отличается от школьного урока? Как в игре передавались ценности — честность, умение проигрывать достойно, чувство локтя, уважение к сильному, защита слабого, связь с природой и с предками? Что из пережитого мной в ходе этого семестра я хотел бы передать своим детям или ученикам и почему?

Результат: Эссе объемом 3-4 страницы, написанное живым, неканцелярским языком, основанное на конкретных фактах и переживаниях, полученных в ходе выполнения задания.

Все четыре части сдаются как единое портфолио к итоговой аттестации и служат основой для экзаменационной беседы.

5.2 Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

6 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю) созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

7.1 Основная литература

1. Бакланова, Т. И. Азбука народной культуры : русские народные праздники в классе народных промыслов : учебно-методическое пособие по курсу внеурочной деятельности «Азбука народной культуры», 1-6 классы / Т. И. Бакланова. - Чебоксары : Среда, 2026. - 125 с. - ISBN 978-5-908083-45-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2253850> (дата обращения: 31.05.2026)

2. Николаева, Д. А. Актуальные проблемы теории и истории народной художественной культуры : учебное пособие / Д. А. Николаева. — Улан-Удэ : ВСГИК, 2024. — 76 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/511298> (дата обращения: 25.05.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Пухначёва, Е. Ю. Традиции народного зодчества России : учебное пособие / Е.Ю. Пухначёва. — Москва : ИНФРА-М, 2024. — 126 с. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-16-112423-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2141653> (дата обращения: 31.05.2026)

4. Шелл, Д. Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все : практическое руководство / Д. Шелл. - Москва : Альпина Паблишер, 2026. - 640 с. - ISBN 978-5-9614-1209-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2235090> (дата обращения: 31.05.2026)

7.2 Дополнительная литература

1. Артемова, Н. А. Основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки (проектирование игрушки из бумаги) : учебное пособие / Н. А. Артемова. — 2-е изд. — Санкт-Петербург : ВШНИ, 2021. — 58 с. — ISBN 978-5-907542-48-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/506548> (дата обращения: 25.05.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Гагеман К. ; Пер. Мокульский С. С., Гвоздев А. А. ИГРЫ НАРОДОВ. ИНДИЯ. ЯПОНИЯ. КИТАЙ. АФРИКА [Электронный ресурс] , 2022 - 351 - Режим доступа: <https://urait.ru/book/igry-narodov-indiya-yaponiya-kitay-afrika-477145>

3. Сахаров И. П. СКАЗАНИЯ РУССКОГО НАРОДА. РУССКОЕ НАРОДНОЕ ЧЕРНОКНИЖИЕ [Электронный ресурс] , 2022 - 144 - Режим доступа: <https://urait.ru/book/skazaniya-russkogo-naroda-russkoe-narodnoe-chernoknizhie-505300>

7.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):

1. Электронно-библиотечная система "ZNANIUM.COM"
2. Электронно-библиотечная система "ЛАНЬ"
3. Электронно-библиотечная система издательства "Юрайт" - Режим доступа: <https://urait.ru/>
4. Open Academic Journals Index (ОАИ). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>
5. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prlib.ru/>
6. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

8 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения

Основное оборудование:

- Компьютеры
- Проектор

Программное обеспечение:

- 1С: ПРЕДПРИЯТИЕ 8
- ABBYY Fine Reader 12 Professional Russian
- Гарант

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Фонд оценочных средств
для проведения текущего контроля
и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

НАРОДНАЯ ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА

Направление и направленность (профиль)
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Изобразительное
искусство и игропедагогика

Год набора на ОПОП
2026

Форма обучения
очная

Владивосток 2026

1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции и	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» (Б-ПО2)	ПКР-3 : Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов	ПКР-3.1п : Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)
		ПКР-3.2п : Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона в преподавании (предмета по профилю) в учебной и во внеурочной деятельности
	ПКР-8 : Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	ПКР-8.1п : Разрабатывает образовательные программы различных уровней в соответствии с современными методиками и технологиями
		ПКР-8.2п : Формирует средства контроля качества учебно-воспитательного процесса
		ПКР-8.3п : Разрабатывает план коррекции образовательного процесса в соответствии с результатами диагностических и мониторинговых мероприятий
		ПКР-8.3п : Разрабатывает план коррекции образовательного процесса в соответствии с результатами диагностических и мониторинговых мероприятий

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения

Компетенция ПКР-3 «Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов»

Таблица 2.1 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код	Тип	Результат	
ПКР-3.1п : Владеет способам и интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)	РД 1	Знание	Основы игровой народной культуры и ее влияние на воспитательный процесс школьников	Полнота освоения теоретического материала и правильность ответов на вопросы в контрольной работе
	РД 2	Умение	Разрабатывать полный цикл и творческого продукта на этнокультурной основе — от полевого сбора материала и его культурологического анализа до кон	Демонстрирует умение формировать стратегию организации и проведения мероприятия (обряда, фольклорного праздника и др.)

			струирования правил, легенды игры и прототипа.	
	РД 3	Навык	Развить способность оценивать воспитательный эффект создаваемых игр, прогнозировать их влияние на формирование идентичности и ценностных ориентаций ребенка.	Владеет навыками разработки основных и дополнительных образовательных программ.
ПКР-3.2п : Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона в преподавании (предмета по профилю) в учебной и во внеурочной деятельности	РД 1	Знание	Основы игровой народной культуры и ее влияние на воспитательный процесс школьников	Полнота освоения теоретического материала и правильность ответов на вопросы в контрольной работе
	РД 2	Умение	Разрабатывать полный цикл и годового продукта на этнокультурной основе — от полевого сбора материала и его культурологического анализа до конструирования правил, легенды игры и прототипа.	Демонстрирует умение формировать стратегию организации и проведения мероприятия (обряда, фольклорного праздника и др.)
	РД 3	Навык	Развить способность оценивать воспитательный эффект создаваемых игр, прогнозировать их влияние на формирование идентичности и ценностных ориентаций ребенка.	Владеет навыками разработки основных и дополнительных образовательных программ.

Компетенция ПКР-8 «Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных»

Таблица 2.2 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код	Тип	Результат	
ПКР-8.1п : Разрабатывает образовательные программы различных уровней в соответствии с современными методиками и технологиями	РД 1	Знание	Основы игровой народной культуры и ее влияние на воспитательный процесс школьников	Полнота освоения теоретического материала и правильность ответов на вопросы в контрольной работе
	РД 2	Умение	Разрабатывать полный цикл и годового продукта на этнокультурной основе — от полевого сбора материала и его культурологического анализа до конструирования правил, легенды игры и прототипа.	Демонстрирует умение формировать стратегию организации и проведения мероприятия (обряда, фольклорного праздника и др.)
	РД 3	Навык	Развить способность оценивать воспитательный эффект создаваемых игр, прогнозировать их влияние на формирование идентичности и ценностных ориентаций ребенка.	Владеет навыками разработки основных и дополнительных образовательных программ.
ПКР-8.2п : Формирует средства контроля качества учебно-воспитательного процесса	РД 2	Умение	Разрабатывать полный цикл и годового продукта на этнокультурной основе — от полевого сбора материала и его культурологического анализа до кон	Демонстрирует умение формировать стратегию организации и проведения мероприятия (обряда, фольклорного праздника и др.)

			струирования правил, легенды игры и прототипа.	
ПКР-8.3п : Разрабатывает план коррекции образовательного процесса в соответствии с результатами диагностических и мониторинговых мероприятий	РД 2	Умение	Разрабатывать полный цикл игрового продукта на этнокультурной основе — от полевого сбора материала и его культурологического анализа до конструирования правил, легенды игры и прототипа.	Демонстрирует умение формировать стратегию организации и проведения мероприятия (обряда, фольклорного праздника и др.)
	РД 3	Навык	Развить способность оценивать воспитательный эффект создаваемых игр, прогнозировать их влияние на формирование идентичности и ценностных ориентаций ребенка.	Владеет навыками разработки основных и дополнительных образовательных программ.

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 Рабочей программы дисциплины (модуля).

3 Перечень оценочных средств

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по дисциплине (модулю)

Контролируемые планируемые результаты обучения		Контролируемые темы дисциплины	Наименование оценочного средства и представление его в ФОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Очная форма обучения				
РД1	Знание : Основы игровой и народной культуры и ее влияние на воспитательный процесс школьников	1.1. Введение. Народная игровая культура как предмет изучения и познания.	Дискуссия	Контрольная работа
		1.2. Календарно-обрядовая основа игровой деятельности	Дискуссия	Контрольная работа
РД2	Умение : Разрабатывать полный цикл игрового продукта на этнокультурной основе — от полевого сбора материала и его культурологического анализа до конструирования правил, легенды игры и прототипа.	1.3. Семейно-бытовая обрядность: родины, свадьбы, похороны	Индивидуальное домашнее задание	Контрольная работа
		1.6. Народная игра в контексте православной традиции. Проблемы сохранения и бытования традиционной игры в XXI веке	Индивидуальное домашнее задание	Контрольная работа
РД3	Навык : Развить способность оценивать воспитательный эффект создаваемых игр, прогнозировать их влияние на формирование идентичности и ценностных ориентаций ребенка.	1.4. Поэзия игры: считалки, жеребьевки, приговоры, игровые прелюдии	Деловая и/или ролевая игра	Контрольная работа
		1.5. Игрушка как инструмент вхождения в культуру	Деловая и/или ролевая игра	Контрольная работа

4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по дисциплине (модулю) равна 100 баллам.

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика уровня освоения дисциплины
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на итоговом уровне, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на среднем уровне: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на базовом уровне: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на уровне ниже базового, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

5 Примерные оценочные средства

5.1 Дискуссия

1. Дискуссия «Сакральное или спортивное? Границы интерпретации народной игры»

Суть: Студентам предлагаются два полярных кейса: 1) Коммерческий фестиваль, где городки превращены в тимбилдинг с агрессивным спортивным судейством; 2) Фольклорный ансамбль, который наотрез отказывается выносить «Женитьбу Терёшки» на сцену, считая это профанацией.

2. Дискуссия «Кукла без лица: атавизм или педагогический гений?»

Суть: В фокус обсуждения ставится конфликт между современной индустрией гиперреалистичных игрушек (Барби, пупсы с эмоциями) и традиционной тряпичной куклой-закруткой.

Краткие методические указания

Вопросы для столкновения позиций: Где заканчивается традиция и начинается её вульгаризация? Допустимо ли извлекать двигательную механику игры, полностью игнорируя её обрядовый смысл? Может ли спорт быть формой сохранения традиции?

Студенты-«защитники модерна» и студенты-«традиционалисты» ищут ответы: лишает ли ребенка фантазии игрушка с прописанным лицом? Работает ли магическое мышление («чтобы дух не вселился») как психологическая защита в XXI веке? В ходе дискуссии должна родиться концепция игрушки, помогающей войти в культуру, а не только развлекающей.

Шкала оценки

Вид учебной деятельности	Оценочное средство				
	Дискуссия	Деловая/ролевая игра	Творческое задание	Итоговая Промежуточная контрольная	Итого
Лекции	10*2				20
Практические занятия		10*4	10*2		60
Промежуточная контрольная				10	10
Итоговая контрольная				10	10
Итого	20	40	20	20	100

5.2 деловая игра

1. Деловая игра «Этнографическая экспедиция: полевая этика»

Моделирование ситуации: Аудитория имитирует дом пожилого носителя традиции (бабушки из отдаленной деревни). Один студент пытается «разговорить» её по методичке (включает громкий диктофон, перебивает, просит «спеть, как на сцене»). Информант замыкается. Затем заходит второй студент-этнограф и действует через принцип «тихого участия»: помогает по хозяйству, заводит беседу о детстве, не требует, а слушает.

2. Деловая игра «Игропедагогический консилиум: Праздник без "клюквы"»

Моделирование заказа: Аудитория делится на три команды, представляющих фольклорно-игровые «агентства». Заказчик (преподаватель или приглашенный музейный педагог) ставит сложную задачу: организовать Масленицу в современной школе, где дети никогда не видели живого гуся, а родители ждут «шоу с блинами».

Деловая игра 3. «Хороводная лаборатория: расшифровка и реконструкция движения»

Тема: Народные игры и хороводы.

Тип: Аналитическая реконструкция с элементами проживания.

Продолжительность: 2–4 академических часа (может занять два практических занятия).

Цель игры: Научить студентов читать этнографические описания хороводов не как плоский текст, а как объёмную, пространственно-музыкальную партитуру, и развить навык точного, уважительного воссоздания хореографического канона.

Подготовительный этап: Преподаватель заранее делит группу на 3–4 малые команды. Каждая команда получает «закрытый пакет» с материалами по одному из типов хоровода:

1. **Орнаментальный хоровод** (например, «Заплетися, плетень» или «Уж я улком шла» с «завиванием капустки»). В пакете — схема движения «змейка», «воротца», «расплетание», запись песни а саррелла, свидетельство этнографа о том, что шаг «приставной», а не бытовой.
2. **Игровой хоровод круговой** (например, «Сиди, сиди, Яша» или «Дрёма»). В пакете — не сценарий, а разрозненные мемуарные записи о том, как выбирали водящего, что пели, и где стояли зрители.
3. **Хоровод-шествие** (например, «Вождение стрелы» или «Похороны Костромы»). В пакете — противоречивые данные от разных информантов: один говорит, что шли с пением по деревне, другой — что возвращались молча. Студентам нужно принять исследовательское решение

Деловая игра 4. «Обряд в предлагаемых обстоятельствах: Свадебный сговор»

Тема: Традиции и обряды русского народа.

Тип: Проблемно-проектная ролевая игра на стыке фольклора, психологии и педагогики.

Продолжительность: 2 академических часа.

Цель игры: Научить студентов считывать драматургию и педагогический смысл семейного обряда не по сценарию, а по внутренней логике роли, и применить это понимание в современном воспитательном контексте.

Легенда игры: Игровая ситуация моделирует заседание рабочей группы при Доме культуры. Есть заказчик (директор ДК), который хочет провести «Интерактивную реконструкцию русской свадьбы» для старшеклассников с целью «патриотического воспитания и профилактики разводов». В роли заказчика выступает преподаватель или специально подготовленный студент, выдвигающий наивные, но провокационные требования: «Сделайте весело, с караваем и чтобы мальчики девочек на руках носили, как на конкурсе».

Действующие лица (роли внутри команд): Группа делится на 2 «Этнопедагогических бюро».

Внутри каждого бюро распределяются роли:

1. **Фольклорист-консультант:** Отвечает за чистоту и точность обрядовых действий. Знает этапы: сватовство, смотрины, рукобיתье, девичник, выкуп, венчание/окручивание, пир. Следит за символикой (ель, рушник, кнут, причитания).
2. **Педагог-психолог:** Отвечает за адекватность перевода смыслов на язык современного подростка. Его задача — объяснить, как через обряд «прощание с девичьей волей» экологично поговорить о взрослении, сепарации от родителей, принятии ответственности, а не «о нарядах».
3. **Режиссёр-проектировщик:** Должен соединить «хочу заказчика» (интерактив, вовлечение) и «нельзя фольклориста» (не превращать в балаган). Ищет форму: это будет игра-проживание? мастер-класс по выкупу? этическая беседа с элементами корильных песен?

Краткие методические указания

1. **Задача:** Остальные фиксируют ошибки и находки, обсуждают, как вопросы о мировоззрении (отношение к рождению, смерти, земле) мягко вплетаются в живую беседу, чтобы получить не просто текст песни, а контекст жизни.

2. **Задача команд:** Разработать и защитить не сценарий с репликами, а драматургическую концепцию погружения. В защите они должны показать, как они решат главные «боли»: как объяснить символизм прощания и сжигания без эстетики ужаса? Как без ряженья «под старину» передать идею перехода и смеха? Как справиться с режиссурой пространства, где нет возможности выйти за околицу, но нужно сохранить логику «выпрываживания» зимы? Побеждает тот, кто точнее воспроизведет дух, не пожертвовав современными реалиями безопасности и понимания.

3. **Ход игры «Хороводная лаборатория: расшифровка и реконструкция движения» (сюжетная рамка):** Студентам объявляется, что они — сотрудники Центра этнопедагогики, которым поручено восстановить локальную хороводную традицию для конкретного музейного праздника. У них есть только «архивная папка» и внутреннее чутьё.

Первый этап — «Тихая читка» (20–30 минут): Команды изучают материалы. Их задача — не придумать красивый танец, а ответить на существенные вопросы: Каков темпоритм? Где солнце (движение посолонь или против)? Кто ведёт хоровод? Какова роль взгляда и рук (держатся за платочки, за мизинцы, за пояса)? Есть ли магическая цель движения (оплести, разбудить, проводить)?

Второй этап — «Телесная реконструкция» (30 минут): Команды расходятся в пространстве и пытаются воплотить расшифрованное. Их задача — максимальная точность в шаге и перестроении, даже если это кажется немодным или скучным. Никакой отсебятины и «балетных рук».

Третий этап — «Показ и экспертиза» (40 минут): Каждая команда показывает свою работу остальным. Однако принимающая сторона (другие студенты) не пассивно смотрит, а во время исполнения ведёт «протокол наблюдения», фиксируя отклонения от этнографического описания. После показа — перекрёстный допрос: «Почему вы пошли влево, если в источнике указано движение "на восток"?", «Объясните, почему вы ускорили темп во втором колене?».

Четвертый этап — «Обратная связь и рефлексия» (20 минут): Преподаватель модерует обсуждение главных «ловушек»: как желание «сделать красиво» разрушает сакральную геометрию орнамента; почему в хороводе «Дрёма» важен момент тишины и неловкости, а не актёрской игры; чем отличается «участие» от «изображения участия».

4.

Ход игры: «Обряд в предлагаемых обстоятельствах: Свадебный стговор». Раунд 1. Брифинг и проектирование (25 минут). Команды получают задание: разработать концепцию фрагмента обряда (например, «Сговор и рукобיתье» или «Утро перед венцом»). Они должны прописать:

- Какую именно ключевую ценность обряда они хотят донести до школьников (например, ценность договора, публичность обещания, уважение к роду)?
- Через какие подлинные действия и тексты (приговоры свахи, причитания невесты, испытания жениха) это будет выражено?
- Как организовать пространство и роли, чтобы современные дети не «играли в клоунов», а прожили серьёзность момента.

Раунд 2. Презентация и «Бой с заказчиком» (30 минут). Каждое бюро представляет свой проект. «Заказчик» (преподаватель) атакует с позиции профана: «А почему невеста плачет? Это же праздник!», «А можно без этих ваших причитаний, просто стихи?», «Пусть все гости хором кричат "Горько", это же народное!».

Задача фольклориста и педагога — аргументированно защитить сакральное ядро обряда, объяснить, что свадебная игра — это не конкурс тамады, а инициационный переход, где есть место и слезам, и смеху сквозь слёзы (корильные песни). Задача — не уступить и не дать превратить обряд в «клюкву», но предложить вменяемую форму.

Раунд 3. Рефлексивный разбор (25 минут). Преподаватель снимает игровые роли. Ключевой вопрос для обсуждения: «На каком этапе проектирования мы чуть не предали материал ради зрелищности?». Обсуждается природа свадебного обряда как развёрнутой драмы, где игровые роли (сваха, дружка) не были «актёрством», а были функцией. Акцент делается на том, как игропедагог может работать с темами кризиса, перехода, страха и радости в детском коллективе, опираясь на мудрость народной обрядности.

Шкала оценки

Вид учебной деятельности	Оценочное средство				
	Дискуссия	Деловая/ролевая игра	Творческое задание	Итоговая Промежуточная) контрольная	Итого
Лекции	10*2				20
Практические занятия		10*4	10*2		60
Промежуточная контрольная				10	10
Итоговая контрольная				10	10
Итого	20	40	20	20	100

5.3 Пример индивидуального домашнего задания

Творческое задание 1. «Карта лиминальных переходов: личный календарь»

Формат: Индивидуальная или парная аналитико-графическая работа.

Цель: Научить студентов видеть за конкретными датами народного календаря не просто «праздники», а этапы космического и человеческого цикла; выявить, как архаичное понимание лиминальности (пограничья) проявляется в игровых формах.

Описание

задания:

Студентам предлагается создать рукотворную (не цифровую, на большом листе крафтовой бумаги или ткани) «Карту годового круга». Это не стандартный круг с 12 месяцами и названиями праздников, а попытка визуализировать переходы и разрывы в ткани обыденности.

Пошаговая инструкция:

1. Возьмите лист. Начертите круг. Разделите его не на 12 частей, а на четыре солнечных точки (солнцестояния и равноденствия) — это ваш космический каркас.
2. Отметьте на круге четыре периода, которые в народной традиции осмыслялись как «страшные», «пограничные», время размывания границ между мирами: Святки (зимний солнцеворот), Масленица (проводы зимы/встреча весны), Семицко-Троицкий период (весенне-летний переход, цветение), Купалье (летний солнцеворот). Жатвенные обряды нанесите как завершающий аккорд перед осенним увяданием, точку возвращения к быту.
3. Для каждого из этих пяти периодов (Святки, Масленица, Семик-Троица, Купалье, Жатва) нанесите на карту три обязательных визуальных блока, основанных на этнографических источниках (Сахаров, Терещенко, Максимов, полевые записи):
 - **Блок «Ряжение и личины»:** Зарисуйте (схематично) или опишите словами, кто и как менял облик в этот период. Святочные «покойники» и «медведи», масленичные «деды», купальские травяные венки, троицкая зелень. Подпишите, выходом за какую грань (возрастную, половую, человеческую, социальную) являлось каждое конкретное ряжение.

- **Блок «Игра и судьба»:** Опишите одну игровую или гадательную практику, характерную для этого периода. Не просто название («кидали валенок»), а суть: на что гадали? почему это считалось игрой с потусторонним? Например, для Святков — подблюдные песни (гадание-игра на кольце, хлебе и угле), для Купалья — пускание венков (игра с водой как проводником).
 - **Блок «Общинное настроение»:** Одним ёмким словом или короткой фразой определите доминирующее психоэмоциональное состояние общины в этот момент (святочный «страх и надежда», масленичный «прощальный смех», семицкое «любовное томление», купальская «буйная радость», жатвенная «усталая благодарность»).
1. **Главный творческий элемент — «Зона разрыва»:** В центре круга оставьте пустое пространство. Это — зона «обыденного Я». От каждого из пяти обрядовых периодов проведите к этому центру дорожку (пунктир, спираль) и подпишите, как участие в обрядовой игре меняло внутреннее состояние человека: «Выход из быта», «Соприкосновение с предками», «Растворение в природе», «Принятие судьбы», «Обновление». Это визуализирует понятие лиминальности как путешествия.

Творческое задание 2. «Хороводная мистерия: режиссёрский разбор песни-драмы»

Формат: Индивидуальная или парная аналитическая работа в жанре режиссёрской экспликации.

Цель: Раскрыть синкретическую природу игрового хоровода как единства пения, танца, драматического представления и игры, выявив его внутренний конфликт и архаичный смысл.

Описание

задания:

Студенту предлагается представить себя режиссёром-этнографом, которому поручено восстановить игровой хоровод (на выбор из списка: «А мы просо сеяли», «Бояре», «Просо», «Ходила младёшенька», «Женитьба Терёшки», «Дрёма») в его подлинном виде — не для сцены, а для живого уличного действия с участием всей общины. Он пишет режиссёрскую экспликацию — документ, в котором объясняет себе и другим глубинный смысл будущего действия.

Структура экспликации (обязательные разделы):

1. **Тема и идея (о чём и ради чего?).** Сформулируйте одной фразой, о чём на самом деле эта песня-игра. Избегайте пересказа сюжета. «А мы просо сеяли» — это не про агротехнику, это про? (Захват невесты? Ритуальное противостояние родов? Брачный торг? Магию плодородия?). «Бояре» — это детский утренник или драма выбора, принуждения к переходу в чужой род?
2. **Сверхзадача (какой отклик в участнике должно пробудить действие?).** Чего мы хотим добиться от тех, кто встал в хоровод? Чтобы они развлеклись? Или чтобы прожили момент противостояния, уступили/победили, ощутили себя частью целого, поняли горечь прощания с девичеством или радость единения? Свяжите сверхзадачу с обрядовым контекстом календаря (в какой момент года это игралось и почему?).
3. **Анализ ролей и драматического конфликта.** Выделите роли (они могут быть хоровыми: «бояре», «княгини», «сеятели», «топталыщики», или индивидуальными: «Дрёма», «невеста»). Где здесь конфликт? Не бытовой, а архетипический: мужское — женское, свой — чужой, весна — зима, доля — недоля. Как этот конфликт выражен в тексте песни (вопрос-ответ, корильные и величальные строки, приказы и отказы)?

4. **Пластическое и музыкальное решение.** Опишите характер движения. Это не просто «идут по кругу». Как движутся две партии в «Боярах»? Наступают и отступают? Стоят стеной? Как в зависимости от слов песни меняется темп, громкость пения, высота звука? Есть ли моменты тишины, говорящие громче пения? Как должно двигаться тело: с поклоном, с вызовом, смиренно, величаво? Где здесь танец, а где — драматическая пантомима?
5. **Игровой нерв (где здесь живая игра, а не балет?).** Какой момент в хороводе должен быть непредсказуемым? Где происходит выбор водящего, разрыв круга, пробегание в «воротца», ловля? Почему эти игровые элементы нельзя «ставить» как хореографию, а нужно запускать как живую импровизацию в рамках канона? Что случится с действием, если убрать игровой элемент и оставить только песню и шаг?

Краткие методические указания

1 задание Форма представления: Графический лист + короткое (до 5 минут) устное комментирование перед группой. Акцент делается не на художественное качество рисунков, а на глубину понимания переходов и связей.

Форма представления: Экспликация сдаётся письменно. На занятии авторы лучших работ (2–3 человека) выступают в роли режиссёров: они не показывают готовый хоровод, а пытаются словами, через образы и погружение в контекст, настроить учебную группу на нужное состояние, после чего группа пробует пройти фрагмент хоровода. Обсуждение строится вокруг вопроса: «Получилось ли у нас реализовать сверхзадачу, или мы просто механически выполнили схему? Что потерялось: дух или форма?»

Шкала оценки

Вид учебной деятельности	Оценочное средство				
	Дискуссия	Деловая\ролевая игра	Творческое задание	Итоговая Промежуточная) контрольная	Итого
Лекции	10*2				20
Практические занятия		10*4	10*2		60
Промежуточная контрольная				10	10
Итоговая контрольная				10	10
Итого	20	40	20	20	100